L'unica rivista per maniaci di Game Boy

GAME BOY COLOR MANIA

REGALO ESCLUSIVO! L'ALBUM DELLE FIGURINE DEI POKÉMON!

RAYMAN

Il più bello tra i platform per Game Boy Color!

Pokémon Rosso e Blu

Tutto quello che bisogna sapere per diventare allenatori di Pokémon!

F1 Racing Championship

Accendete i motori e preparatevi a correre!

In più: Worms Armageddon, Rugrats: Time Travelers, Supreme Snowboarding, Grand Theft Auto, Turok: Rage Wars, Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy

MAR/APR 2000 • N. 3 L. 5900

PlayPress PUBLISHING

9 771129 466008 00003>

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE

Numero 07 Aprile 2000

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

ARC COLLECTION
Scoprite i segreti della nuova raccolta di GDR firmata Sony...

ROLLCAGE: STAGE 2
Correre a testa in giu' non e' mai stato cosi' divertente!

SPECIALE VIDEOGIOCHI & CINEMA
Direttamente da Hollywood, tutti i pettegolezzi sui film tratti da videogiochi di successo. Qualcuno ha detto "Metal Gear - The Movie"?

SHENMUE
Il gioco piu' spettacolare degli ultimi mesi e' in arrivo in Occidente.
Il Dreamcast alla riscossa?

INOLTRE:
Berserk
Alundra 2
Vagrant Story
Pickachu Genki de Chu
Crazy Taxi
Front Mission III

Dal 28 marzo in tutte le edicole

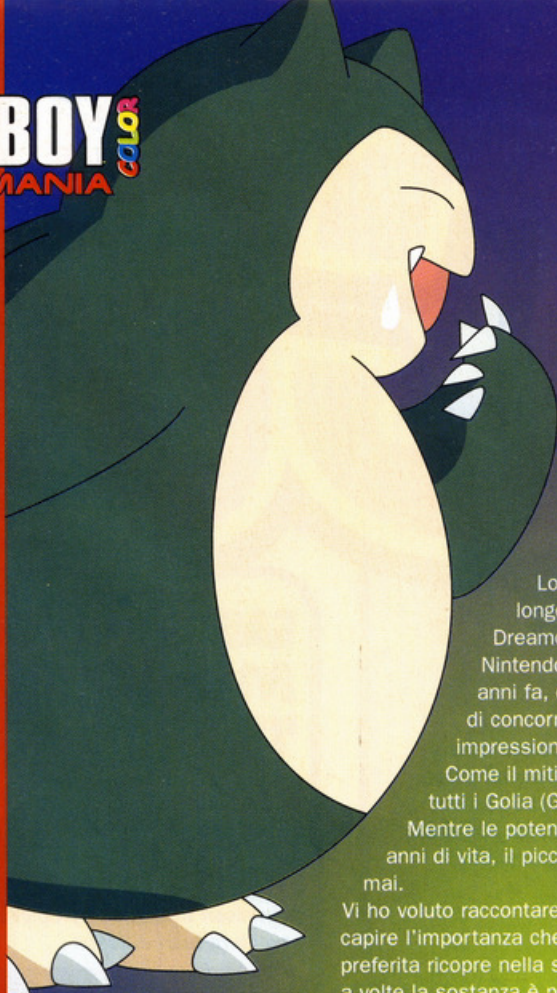
Game Republic tutte le manie hanno trovato una patria

GAME BOY COLOR MANIA Numero Tre della PLAY PRESS PUBLISHING srl

Crediti
Mario Ferri: Presidente
Alessandro Ferri: Direttore Responsabile
Luca Carta: Redazione, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni: Editor Tecnico
Massimiliano Gavazzi: Redazione
Enrica Corradini: Redazione
Emanuela Di Vittorio: Redazione
Giorgio Meo: Art Director
Stefano Caldari: Grafico
Chiara Carocci: Grafica

Pubblicità
Play Press Publishing srl: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 434/98 del 11/9/98. ISSN 1128-6792. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Game Boy Color Mania detiene i diritti in esclusiva di Total Game Boy Color © 2000 Paragon Publishing Ltd. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano.
La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio è espressamente vietata. Paragon Publishing Ltd. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno della rivista. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana: © 2000 Play Press Publishing srl

Lo sapevate che il Game Boy è la console di videogiochi più longeva della storia? Mentre tutti parlano di PS2, Dolphin, Dreamcast e altre console superpotenti, il piccolo di casa Nintendo continua la sua lunga serie di successi. Nato più di dieci anni fa, questo sistema portatile è riuscito a resistere agli attacchi di concorrenti agguerriti dalle caratteristiche tecniche davvero impressionanti.

Come il mitico Davide, il Game Boy ha sbaragliato nel corso degli anni tutti i Golia (Game Gear, Lynx, Nomad) che gli hanno sbarrato la strada! Mentre le potentissime console casalinghe spariscono nel nulla dopo 4-5 anni di vita, il piccolo GB è ancora qui più forte che mai.

Vi ho voluto raccontare questa storia per farvi capire l'importanza che la nostra mini-console preferita ricopre nella storia dei videogiochi e di come a volte la sostanza è più importante dell'immagine.

Il Game Boy non può infatti contare su una grafica all'altezza della PlayStation o dell'N64, ma è comunque in grado di regalarci giochi fantastici e indimenticabili come *Zelda*, *Mario Land*, *Pokémon* e molti altri!

Ora non ci rimane che attendere la nuova evoluzione del portatile Nintendo (il Game Boy Advance), fantasticando su quali nuove fantastiche avventure potremo vivere grazie al suo piccolo schermo a cristalli liquidi.

Buon divertimento a tutti!

Cont

RAYMAN 2

EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY

RUGRATS: TIME TRAVELERS

GRAND THEFT AUTO

WACKY RACES

enuti

POKÉMON TRADING CARD GAME

◆ PAG. 14

Dopo Pokémon Red & Blue, Pokémon Pinball, sta per arrivare il nuovissimo Pokémon Trading Card Game solo per Game Boy Color!

Un costante aggiornamento da tutto il mondo sui titoli più interessanti in sviluppo per il Game Boy Color.

◆ PAG. 10

WACKY RACES

PERFECT DARK

POKÉMON CARD

WARIO LAND 3

DRAGON WARRIOR MONSTERS

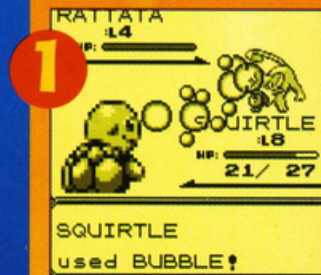
ALICE IN WONDERLAND

Non importa quanto siate forti come videogiocatori, prima o poi capita a tutti di inchiodarsi. Ma niente paura! Da oggi non avrete più di questi problemi. Grazie alla nostra sezione Spaccacodici sarete sempre aggiornati con tutti gli ultimi codici, password, trucchi e strategie dei migliori titoli per il Game Boy Color. Se non doveste riuscire a trovare quello che cercate, scriveteci e noi soddisferemo le vostre richieste il più rapidamente possibile.

◆ PAG. 44

POSTA

Se volete contattare i vostri nuovi amici di Game Boy Color Mania non dovete fare altro che mandare una lettera a questo indirizzo:
Game Boy Color Mania c/o Play Press Publishing Lungotevere dei Mellini, 44 00193 Roma.

TUTTO QUELLO CHE C'E' DA SAPERE SUL MONDO DEL GAME BOY!

DAIKATANA ADVENTURE

La più attesa avventura Tecno-Fantasy degli ultimi tempi arriverà anche sul Game Boy Color! *Daikatana* (uno dei titoli per PC più attesi e rimandati) dovrebbe uscire entro il prossimo Natale. Intitolata *Daikatana Adventure*, la conversione a 8-bit del fantastico gioco in uscita per PC e per N64 non avrà una visuale in soggettiva, ma vi permetterà di seguire l'azione con una inquadratura dall'alto. La mistica *Daikatana* (una spada in grado di conferire al suo possessore il potere di viaggiare nel tempo) è stata rubata dal perfido Dr. Benedict. Il vostro compito sarà quello di tornare indietro nel tempo e cercare di porre rimedio alle malefatte dello scienziato pazzo. In parole povere, armatevi fino ai denti e preparatevi a spazzare via tutti i nemici che faranno lo sbaglio di mettersi sulla vostra strada. La versione che uscirà per PC e per la console a 64-bit della Nintendo sarà uno sparatutto in soggettiva alla *Quake*. Non potendo sfruttare questo tipo di sistema di gioco, gli sviluppatori della ION Storm hanno optato per la realizzazione di un'avventura in terza persona con la visuale dall'alto con mappe 2D. Con questa nuova prospettiva avremo un sistema di combattimento simile a quello visto in *Legend of Zelda*. *Daikatana Adventure* è ancora nelle prime fasi di sviluppo, ma possiamo dirvi che sarà possibile affrontare 4 diversi mondi (ciascuno composto di 8 livelli) dove dovrete scontrarvi con 6 differenti razze di nemici. Un'altra importante caratteristica del nuovo titolo della Kemco sarà la possibilità di collegare due console per sfidare un vostro amico in divertentissime battaglie all'ultimo sangue. Secondo un annuncio ufficiale, *Daikatana Adventure* sarà sugli scaffali dei negozi entro questo inverno (giusto in tempo per Natale).

LA TOP TEN DI GAME BOY COLOR MANIA

1. **POKÉMON RED/BLUE** – Nintendo
2. **RAYMAN** – Ubi Soft
3. **TARZAN** – Activision
4. **RUGRATS: TIME TRAVELERS** – THQ
5. **ZELDA: LINK'S AWAKENING** – Nintendo
6. **GAME AND WATCH GALLERY 3** – Nintendo
7. **ODDWORLD ADVENTURES 2** – GT Interactive
8. **WAVE RACE** – Nintendo
9. **REVELATIONS: THE DEMON SLAYER** – Atlus
10. **SMALL SOLDIERS** – THQ

STA ARRIVANDO UN BASTIMENTO CARICO DI...

Peter Main (Direttore della Nintendo americana) ha annunciato che per celebrare l'uscita di *Pokémon Stadium* sarà distribuita una confezione speciale della sorella maggiore della nostra console portatile preferita! Nonostante *Pokémon Stadium* sia un titolo per N64, permetterà una grandissima interazione con le versioni di *Pokémon* per Game Boy. Sarà infatti possibile utilizzare gli animaletti catturati con la versione per Game Boy e vederli combattere sullo schermo del televisore in una fantastica grafica 3D grazie a *Pokémon Stadium*. Non è fantastico? Per tutti quelli che non hanno ancora un N64, questo potrebbe essere il momento giusto. Sfortunatamente questa particolare confezione sarà distribuita solo in America, ma non è detto che quando *Pokémon Stadium* uscirà in Italia non venga venduto con questo fantastico pacchetto! L'edizione limitata della console a 64-bit della grande N e *Pokémon Stadium* saranno presenti sul mercato dal prossimo 27 marzo al prezzo di $ 149.95

UN NUOVO VESTITO PER IL GAME BOY COLOR!

La Pokémon mania continua a dilagare e la nostra mini-console preferita sta per cambiare ancora una volta il suo aspetto! Ricorderete che qualche tempo fa è uscita una particolare confezione del Game Boy dove si potevano trovare *Pokémon Yellow* e una versione alternativa della console portatile della Nintendo. Tutti coloro che non sono riusciti a trovare il "Bundle Pack" di *Pokémon Yellow* avranno una seconda chance! Sembra proprio che la divisione americana della Nintendo abbia deciso di distribuire una nuova versione a tiratura limitata del Game Boy Color. Non sono stati rivelati ancora molti dettagli al riguardo. Sembra comunque che questa volta (invece del solo Pikachu) la nostra mini-console preferita sarà decorata con i personaggi principali del secondo film d'animazione dedicato ai simpatici mostriciattoli della Nintendo. Il nuovo lungometraggio di *Pokémon* arriverà in America intorno alla fine dell'anno, insieme a *Pokémon Gold & Silver* (la nuova versione del divertentissimo titolo per Game Boy Color).

DINO CRISIS
IN ARRIVO SU GAME BOY COLOR

Sembra proprio che *Resident Evil* non sarà l'unico titolo della Capcom per PlayStation ad arrivare sulla nostra console portatile preferita. È proprio così, *Dino Crisis* (la fusione di *Resident Evil* e *Jurassic Park*) sarà presto convertito per il Game Boy Color! Lo sviluppo della versione a 8-bit di *Dino Crisis* è stato affidato ai ragazzi della M4 (i responsabili di *Tasmanian Devil: Munching Madness*, uscito lo scorso novembre). *Dino Crisis* è un'avventura molto simile a *Resident Evil*, ma invece di eliminare degli zombi, il vostro compito sarà quello di liberare un'isola sperduta da orde di dinosauri. Secondo un annuncio ufficiale della M4, lo stato dello sviluppo del gioco sarebbe nelle prime fasi di programmazione e non sarà finito prima dell'ultimo quadrimestre di quest'anno. A differenza della fantastica conversione di *Resident Evil* però, sarà un'avventura in terza persona con l'inquadratura dall'alto (molto simile al titolo dedicato al simpatico Diavoletto della Tasmania). La conversione di *Dino Crisis* sarà sviluppata esclusivamente per Game Boy Color e sarà distribuita dalla divisione inglese della Virgin Interactive. Questo significa che potremo riuscire a vedere questo fantastico titolo molto presto. Purtroppo non siamo riusciti a trovare nessuna immagine, ma non appena riusciremo a sapere qualcosa di più vi racconteremo tutto. Se siete incuriositi quanto noi, non perdete i prossimi numeri della vostra rivista preferita.

(290.000 lire circa) e conterranno:

UN NINTENDO 64
LA CARTUCCIA DI POKÉMON STADIUM
DUE CONTROLLER (uno grigio e uno viola trasparente)
UN N64 TRANSFER PAK
LA GUIDA UFFICIALE A POKÉMON STADIUM
UN POSTER DI POKÉMON
LE CARTE DEL GIOCO DI POKÉMON

REVOLT 2 SU GAME BOY COLOR!

In una recente conferenza, la Acclaim Entertainment ha annunciato che ha intenzione di distribuire il seguito del famoso *Revolt* (un divertentissimo gioco di corse uscito lo scorso anno). La notizia veramente interessante è che *Revolt 2* uscirà anche per il Game Boy Color! Non si sa ancora molto al riguardo, ma sembra proprio che sarà una specie di platform a scorrimento laterale. Vi faremo sapere qualcosa di più nei prossimi numeri...

PIACERE DI CONOSCERCI!

Possiamo dire di aver messo insieme la migliore squadra di esperti del Game Boy che si sia mai vista al mondo (che modestia)! Questi loschi individui sono stati scelti per la loro esperienza e per la loro infinita conoscenza dell'universo Game Boy. Beh, di certo non per la loro bellezza, guardate che tipi:

CATACLISMA
La primavera è alle porte: E non c'è momento migliore per tornare a giocare in giardino con il mio Game Boy.
Gioco Amato: *Suzuki Alstare Extreme Racing*
Gioco Odiato: *Evil Knievel*

LO SPACCONE
La primavera è alle porte: E io piango perché sono allergico al polline! Ottima scusa per stare rintanati a casa a giocare col GB.
Gioco Amato: *Pokémon Red*
Gioco Odiato: *Worms Armageddon*

DUKE
La primavera è alle porte: E io continuo la mia ricerca di una fidanzata con cui collegare il mio Game Boy.
Gioco Amato: *Pokémon Blue*
Gioco Odiato: *Supreme Snowboarding*

ITO
La primavera è alle porte: È il momento giusto per catturare qualche Pokémon d'erba...
Gioco Amato: *Pokémon Yellow*
Gioco Odiato: *Grand Theft Auto*

CAPITAN FINDUS
La primavera è alle porte: Quale scusa migliore per fare un picnic al giorno?!?
Gioco Amato: *Black Bass Lure Fishing*
Gioco Odiato: *NHL Blades of Steel*

TANYA
La primavera è alle porte: E io ne approfitto per fare lunghe passeggiate vestita col mio kimono rituale.
Gioco Amato: *Rayman*
Gioco Odiato: *All Star Tennis '99*

BIRILLO
La primavera è alle porte: Cos'è la primavera?!?
Gioco Amato: *Mario Golf*
Gioco Odiato: *Tom & Jerry*

VOTA IL TUO POKÉMON PREFERITO!

Non siamo riusciti a evitarlo! La Pokémon mania ha contagiato anche noi... Per questo motivo abbiamo pensato di creare insieme a tutti voi una classifica dei mostriciattoli tascabili più simpatici della serie! Già dallo scorso numero le cose sono cambiate un bel po'. Continuate a mandarci le vostre classifiche, così tutti potranno conoscere i divertentissimi Pokémon!

1. PIKACHU

2. PSYDUCK

3. MEOTH

4. CHARMANDER

5. SQUIRTLE

6. BULBASAUR

7. RAICHU

8. CUBONE

9. GASTLY

10. HITMONCHAN

GAMEWATCH

È arrivato il momento di dare un'occhiata alle prossime uscite dei titoli più interessanti dei prossimi mesi! Per rendervi la vita più semplice, abbiamo pensato di dividere le uscite per mese e distributore. In questo modo, se dovesse esserci qualche ritardo, sapreste con chi prendervela...

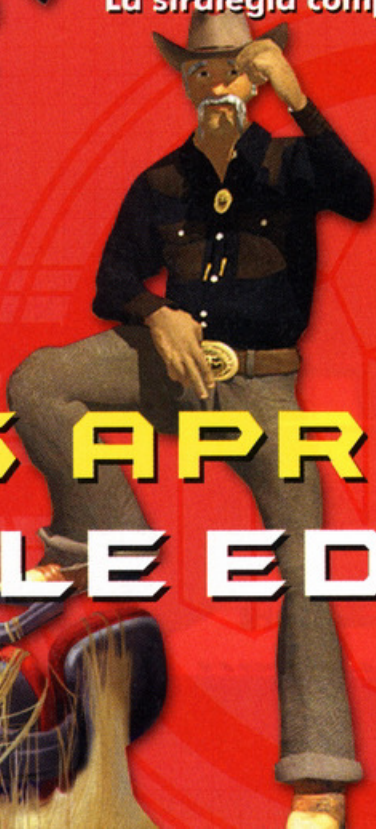
Distributore	Titolo	Uscita
UBI SOFT	RAYMAN	MARZO
	SPIROU	MARZO
	TOTAL SOCCER MANAGER	MARZO
	F1 RACING CHAMPIONSHIP	APRILE
C.T.O.	ASTERIX	MARZO
	WCW MAYHEM	APRILE
	ROLAND GARROS 2000	MAGGIO
	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	TBA
	OBI WAN	TBA
CD VERTE	TONKA RACEWAY	MARZO
	F18 THUNDER STRIKE	MARZO
HALIFAX	TOMB RAIDER	MARZO
	AZURE DREAMS	MARZO
	CROSS COUNTRY RACING	MARZO
	F1 WORLD GRAND PRIX	MARZO
	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	MARZO
	TOP GEAR RALLY 2	MARZO
	POCKET GT RACER	MARZO
	VEGAS GAMES	MARZO
	DRIVER	MARZO
	SUPERCROSS 2000	APRILE
	METAL GEAR SOLID	APRILE
	RESIDENT EVIL	APRILE
	QUIX ADVENTURE	MAGGIO
	ISS MILLENIUM	TBA
	NBA SHOWTIME	TBA
	NFL BLITZ 2000	TBA

Codemasters®

LA CODEMASTERS TORNA AGLI 8-BIT!

La Codemasters (casa di sviluppo inglese) ha finalmente deciso di iniziare a creare dei giochi per la mini-console della Nintendo! Questa compagnia si è distinta qualche anno fa sviluppando dei bellissimi titoli (nonostante la mancanza di licenze) e il loro capolavoro fu senza dubbio l'originale *Micro Machines*. La Codemasters annuncerà molto presto il suo catalogo completo di titoli per la nostra piccola grande console. Siamo comunque riusciti a sapere che la casa inglese ha già affidato ai ragazzi dei Blade Interactive Studios lo sviluppo di *Pro Pool* (una simulazione di biliardo), che sarà il primo titolo distribuito dalla casa inglese. Mike Hayes (Direttore delle vendite della Codemasters) ha detto: "La decisione di iniziare a sviluppare per il Game Boy Color è perfettamente in linea con la nostra politica di distribuire dei giochi destinati a un pubblico molto ampio. Visto il grandissimo successo che il Game Boy continua a riscuotere e i progetti della Nintendo per il futuro della sua console portatile, sarà un vero piacere per la Codemasters sviluppare per questa piattaforma". In parole povere, sembra che i ragazzi della casa inglese si siano finalmente resi conto delle enormi potenzialità della nostra fantastica console portatile.

Speriamo di poter iniziare presto a giocare con i bellissimi titoli ai quali ci ha abituato questa casa di sviluppo.

LA RIVISTA PER NINTENDO 64 CHE MANCAVA!
N64
MAGAZINE
APRILE • MAGGIO 2000 • Numero 4
F1 RACING CHAMPIONSHIP
La Ubi Soft sta per tornare in pista con una nuova fantastica simulazione di Formula 1!
BANJO – TOOIE
È finalmente in arrivo il seguito del miglior platform della storia dell'N64!
TOY STORY 2
Direttamente negli schermi cinematografici sono tornati Buzz e tutti i suoi amici!
VIGILANTE 8: 2nd OFFENSE
Preparatevi a demolire i vostri avversari con il nuovo titolo della Activision!
RESIDENT EVIL 2
La strategia completa e tutti i segreti della mitica avventura horror della Capcom!
DAL 5 APRILE IN
TUTTE LE EDICOLE!

Da Chi?	Quando?
Ubi Studios	Maggio

F1 RACING CHAMPIONSHIP

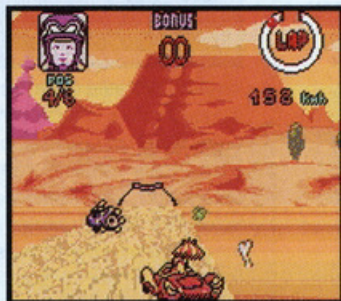
GAME BOY COLOR MANIA
DA NON PERDERE!

Sta per arrivare un nuovo titolo per la nostra console portatile preferita interamente sviluppato dal gruppo italiano degli Ubi Studios. Tra un paio di mesi uscirà infatti F1 Racing Championship e secondo noi è destinato a diventare il miglior gioco di corse che si sia mai visto sul Game Boy Color! Da quello che abbiamo potuto vedere alla presentazione, vi assicuriamo che la versione di F1 Racing Championship per Game Boy non ha proprio niente da invidiare a quelle per le console a 32 e 64-bit. La grafica e la giocabilità di questa piccola meraviglia ci hanno letteralmente lasciato a bocca aperta. Pensate che i ragazzi degli Ubi Studios sono riusciti a riprodurre ogni più piccolo particolare dei circuiti reali, inclusi i fondali. Invece di un solo sfondo che si muove orizzontalmente, questa volta vedrete la bellezza di nove ambientazioni diverse per ogni circuito che si muovono con estrema precisione. Un'altra cosa che ci ha veramente stupiti è la sequenza introduttiva che è davvero un capolavoro! Oltre alla grafica, è stata prestata moltissima cura alla giocabilità e anche in questo caso siamo rimasti molto impressionati. Disponendo della licenza ufficiale della FIA (Federazione Internazionale Automobilismo), F1 Racing Championship vi permetterà di gareggiare utilizzando o sfidando tutti i 22 piloti del Mondiale 1999. L'innovazione più interessante presentata dal nuovo gioco della Ubi Soft è senza dubbio il cambio di inquadrature. Potrete infatti scegliere se correre vedendo la macchina dall'esterno o dall'interno dell'abitacolo. Avrete inoltre la possibilità di personalizzare le caratteristiche della vostra monoposto e le modifiche che apporterete avranno un reale effetto sul suo comportamento. Come se tutto questo non bastasse, i ragazzi degli Ubi Studios hanno previsto due modalità di gioco, la Simulazione e la Arcade. Il livello di realismo raggiunto da questo gioco è veramente incredibile! I danni subiti dalla vostra macchina pregiudicheranno le sue prestazioni. Una caratteristica molto interessante e divertente è l'interazione con i Box. Quando eseguirete un Pit Stop per le riparazioni, dovrete premere un tasto il più velocemente possibile per tornare in pista senza perdere troppi secondi preziosi. Siamo più che certi del fatto che tutti gli appassionati di alta velocità non potranno fare a meno di procurarsi questo bellissimo gioco!

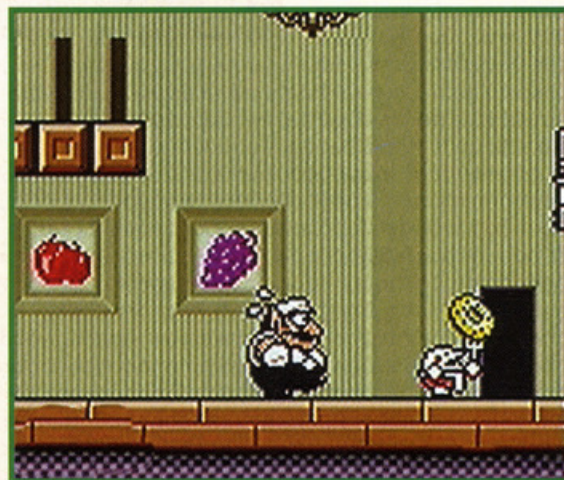
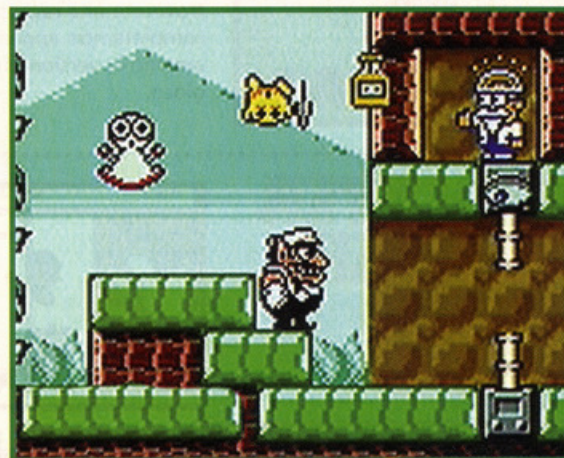
WACKY RACES

Da Chi? Infogrames | Quando? Primavera 2000

Grazie all'accordo stipulato tra Infogrames e Warner Bros, potremo presto divertirci con tantissimi nuovi titoli che vedranno come protagonisti i personaggi di popolari serie animate. Ai simpatici Looney Toons infatti si aggiungeranno presto gli indimenticabili protagonisti della serie *Wacky Races*... e ne vedremo delle belle! Alcuni di voi probabilmente non riusciranno a ricordarsi di questa famosa serie di cartoni animati che ci ha fatto impazzire diversi anni fa. I protagonisti delle *Wacky Races* erano corridori dall'aspetto decisamente bizzarro che ne combinavano di tutti i colori con mezzi ancora più strambi per vincere delle gare fuori di testa. I ragazzi della Infogrames hanno tentato di ricreare al meglio l'atmosfera del cartone animato e sembra che il loro impegno abbia dato vita a uno dei titoli di corse più divertenti di tutti i tempi. All'inizio della partita potrete scegliere tra quattro diverse modalità di gioco e ben otto corridori diversi, compreso il mitico Dick Dastardly con il fido compagno Muttley. I tracciati disponibili sono nove, ma alcuni di essi potranno essere sbloccati solamente arrivando primi nelle altre competizioni. Come nel popolare *Mario Kart*, ogni pilota avrà a disposizione delle abilità speciali che dovranno essere utilizzate per attraversare per primi il traguardo. Penelope Pitstop, ad esempio, è l'unica fanciulla del gruppo e potrà utilizzare il suo fascino per ammaliare gli altri concorrenti ed evitare di cadere in insidiose trappole. Red Max (una specie di barone rosso) guida una strana vettura a forma di biplano che può saltare e svolazzare sopra gli avversari. Imparerete presto a conoscere i folli piloti delle Wacky Races e a scoprire tutte le sorprese che hanno in serbo per voi.

La cosa che lascia maggiormente stupiti in questo titolo è sicuramente la grafica. Le foto che vedete non rendono giustizia agli splendidi effetti pseudo 3D che i programmatori sono riusciti a realizzare per questo gioco. In molti altri titoli di corse per Game Boy Color la sensazione di movimento dei veicoli veniva ricreata grazie all'alternanza di colori della pista. In *Wacky Races* invece i tracciati hanno un aspetto decisamente più realistico. Se non fossimo sicuri che *Wacky Races* è un gioco per Game Boy Color, potemmo credere di trovarci davanti a un titolo per SNES. I ragazzi della Velez & Dubail (responsabili della versione per Game Boy Color di *V-Rally*) hanno quasi completato lo sviluppo di questo interessantissimo titolo e la Infogrames ha annunciato la sua uscita entro la prossima estate. Non vediamo l'ora di poterci giocare...

Da Chi? Nintendo | Quando? Primavera 2000

WARIO LAND 3

La Nintendo prosegue la popolare saga dedicata al malvagio clone di Mario con un episodio realizzato esclusivamente per Game Boy Color! Siamo riusciti ad avere informazioni veramente interessanti su quello che potrebbe diventare il miglior platform della storia della nostra console preferita. Chi

ha già avuto occasione di provare uno degli episodi precedenti (usciti per Game Boy), noterà che il sistema di gioco di *Wario Land 3* non porta con sé grosse innovazioni. Ancora una volta dovrete infatti cercare di collezionare tutte le monete sparse nei vari livelli e sfruttare le nuove abilità di Wario per risolvere gli enigmi che vi verranno proposti. Collezionando i diversi potenziamenti sparsi per i livelli, il nostro eroe sarà anche in grado di trasformarsi, potendo così raggiungere particolari punti dei livelli altrimenti inaccessibili. Veramente divertente è la versione "flat" di Wario, che ricorda decisamente una pizza con i baffi. Il gioco uscirà solamente su Game Boy Color e conterrà 25 livelli completamente nuovi più alcuni quadri segreti. Le immagini che vedete sono prese dai primi livelli di gioco, ma vi assicuriamo che non appena riusciremo a sapere qualcosa di più ve lo comunicheremo immediatamente.

DRAGON WARRIOR MONSTERS

Da Chi?	Quando?
Eidos	Primavera 2000

La casa di Lara e Gex ha deciso di seguire il fenomeno dei Pokémon con *Dragon Warrior Monsters*, un titolo che vi metterà nuovamente nei panni di un allevatore di mostriciattoli. In *Dragon Warrior Monsters* impersonerete Terry, un ragazzino sveglio e intelligente la cui ragazza è stata rapita da uno spaventoso mostro. Il giovane eroe decide di partire immediatamente per salvare la sua amata e lungo la strada decide di chiedere aiuto a un re. Sfortunatamente, il sovrano gli chiede di provare il suo valore vincendo il campionato degli allevatori di mostri. Qui ha inizio la vostra nuova avventura... L'azione di gioco sarà inquadrata dall'alto come nei più classici GDR che abbiamo visto sulla piccola console della Nintendo. La caratteristica più interessante di *Dragon Warrior Monsters* sta nel fatto che le mappe di gioco sono generate in maniera casuale e questo significa che non vi capiterà mai di trovare due livelli uguali. Man mano che proseguirete nell'avventura dovrete affrontare tantissimi mostriciattoli e dopo che li avrete sconfitti, alcuni di loro vi chiederanno di entrare a far parte del vostro gruppo. Ogni volta che utilizzerete una delle vostre creature in combattimento aumenterete il suo livello di esperienza, proprio come avviene nella serie *Pokémon*. *Dragon Warrior Monsters* riesce però a distinguersi dalla popolarissima serie grazie ad alcune caratteristiche veramente innovative. Per prima cosa potrete utilizzare creature di sessi diversi per creare nuove specie tra le oltre 46.000 combinazioni possibili. A seconda della combinazione che sceglierete, i vostri mostriciattoli avranno delle caratteristiche ben precise e degli attacchi più o meno potenti. Potrete inoltre utilizzare il cavo del Game Boy Color per combinare matrimoni tra i vostri mostriciattoli e quelli di un vostro amico. Il cavo potrà ovviamente essere utilizzato anche per le battaglie e per lo scambio di personaggi. *Dragon Warrior Monsters* ha ottenuto un enorme successo in Giappone e la Eidos spera di ripetere l'esperienza anche con la versione europea, che dovrebbe arrivare entro la prossima primavera. Le premesse per un nuovo trionfo ci sono tutte. Su uno dei prossimi numeri della vostra rivista preferita troverete una recensione completa non appena avremo la versione finale del gioco.

PERFECT DARK

Da Chi?	Quando?
Rare	Giugno

Uno dei titoli più attesi da tutti i possessori di N64 è il fantastico *Perfect Dark*, uno spettacolare sparatutto in soggettiva come il mitico *GoldenEye*. Siamo stati contentissimi di sapere che la Rare ha deciso di portare il suo nuovo titolo anche sulla nostra mini-console preferita. Ovviamente le due versioni saranno abbastanza diverse, ma da quello che abbiamo visto potrebbe essere un gioco veramente interessante... Fino ad oggi la Rare non ha rilasciato molti dettagli sulla versione a 8-bit di *Perfect Dark*, ma i nostri investigatori sono riusciti (come sempre) a trovare queste bellissime immagini e alcune informazioni veramente interessanti. Proprio come per la versione a 64-bit, dovrete vestire i panni dell'agente segreto Joanna Dark e sventare i piani di una multinazionale che ha intenzione di costruire una nuova generazione di cyborg da guerra. Per raggiungere il vostro obiettivo dovrete portare a termine sette livelli tutt'altro che semplici, eliminando tutti i nemici che incontrerete sulla vostra strada. Durante questa nuova avventura dovrete utilizzare tantissime armi e risolvere un sacco di enigmi che vi coinvolgeranno sempre di più in una trama incredibilmente avvincente. Il gioco comprenderà numerosi filmati d'intermezzo che vi permetteranno di immergervi nella storia e di sentirvi sempre al centro dell'azione. Per la versione portatile di *Perfect Dark*, i programmatori hanno scelto un sistema di inquadrature in terza persona molto simile a quello utilizzato dalla Konami in *Metal Gear: Ghost Babel*. In alcuni momenti, potrete comunque passare alla visuale in soggettiva come succede nel bellissimo *Bionic Commando*. Sembra proprio che i ragazzi della Rare non abbiano voluto tralasciare niente! Collegando due console potrete infatti giocare con un vostro amico in frenetiche sfide di Deathmatch. Anche se per il momento non ci sono state conferme ufficiali, sembra che *Perfect Dark* per Game Boy Color sarà anche compatibile con la versione per N64. Questo significa che grazie al Transfer Pack sarà possibile scambiare dei dati tra le due versioni, ma non finisce qui! Utilizzando una Game Boy Camera, *Perfect Dark* vi permetterà di sostituire i volti dei personaggi con delle vostre foto. L'uscita del nuovo titolo della Rare per la console portatile della grande N è prevista per il 12 giugno e non vediamo proprio l'ora di poterci giocare...

MONSTER RANCHER BATTLE CARDS

Da Chi?	Quando?
Tecmo	Marzo

I giochi di carte collezionabili stanno iniziando a diffondersi a macchia d'olio. La prossima uscita di *Pokémon Trading Card Game* ha invogliato molte altre case di sviluppo a sfruttare questo genere di giochi. Dopo *SNK Vs. Capcom* per Neo Geo Pocket e *Pokémon Trading Card Game* per Game Boy Color, arriverà anche il turno della Tecmo e del suo *Monster Rancher Battle Cards*. La nuova simulazione di giochi di carte della casa di sviluppo giapponese vi permetterà di esplorare un intero mondo in stile GDR alla ricerca di mostri nascosti in particolari CD. Una volta trovati, questi CD dovranno essere portati in particolari templi e trasformati in carte che potranno essere utilizzate in

Da Chi? • 3DO
Quando? • Primavera 2000

HEROES OF MIGHT & MAGIC

I bellissimi giochi della saga di *Might & Magic* sono sempre stati un'esclusiva per i possessori di PC. Finalmente, grazie alla 3DO, anche i Game Boy maniaci potranno finalmente vivere le epiche avventure dei suoi protagonisti e Game Boy Color Mania è riuscita a ottenere alcune interessantissime notizie. Anche questa volta l'ambientazione del gioco sarà decisamente Fantasy e avrà un'impostazione strategica. Potremo vestire i panni di quattro diversi personaggi: Barbaro, Cavaliere, Sacerdotessa e Stregone. Ognuno di essi sarà contraddistinto da sei diverse caratteristiche quali attacco, difesa, potere di evocazione e fortuna. Il vostro compito principale sarà quello di reclutare gli uomini che faranno parte del vostro esercito, con i quali combattere in 24 diverse mappe di gioco (18 delle quali completamente inedite). Per aumentare il vostro potere dovrete costruire città, castelli e cantieri navali, ma dovrete prestare molta attenzione ai luoghi su cui edificherete il vostro regno. Esistono infatti diversi tipi di terreno, dal deserto alle paludi, dai terreni innevati alle zone marittime e ognuno di essi avrà delle caratteristiche ben precise. Cosa sarebbe un gioco strategico senza dei nemici all'altezza della situazione? Per questo motivo aspettatevi 28 tipi diversi di creature, una più agguerrita dell'altra. Dalla vostra parte avrete oltre 25 magie e un incredibile numero di artefatti che vi aiuteranno ad avere il sopravvento sui vostri nemici. Il gioco è ancora nelle prime fasi dello sviluppo e non sarà pronto fino a primavera inoltrata. Dovremo poter mettere le mani su una versione giocabile molto presto, ma nel frattempo continueremo a tenere d'occhio quello che dovrebbe essere un titolo davvero interessante.

DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND

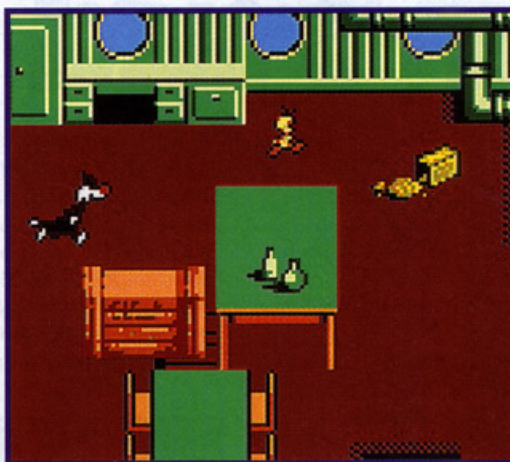
Da Chi? • Nintendo
Quando? • Giugno

La Nintendo ha recentemente annunciato che è in fase di sviluppo un nuovo titolo ispirato a una licenza Disney per la nostra mini-console preferita. *Alice in Wonderland (Alice nel paese delle meraviglie)* dovrebbe uscire entro la prossima estate. Il nuovo titolo della Nintendo sarà un platform basato sul popolarissimo film a cartoni animati e da quello che abbiamo potuto vedere, questo gioco sarà sicuramente uno dei migliori nel suo genere. *Alice in Wonderland* sarà probabilmente diretto a un pubblico piuttosto giovane, ma ciò non vuol dire che i giocatori più esperti non possano apprezzarlo. Quando la casa di Mario ha acquisito i diritti di *Alice nel paese delle meraviglie* era abbastanza ovvio che intendesse dare vita a un gioco. Quale team di sviluppatori avrebbe potuto fare un lavoro migliore dei Digital Eclipse? Gli sviluppatori hanno già provato tutto il loro valore con la splendida versione Game Boy Color di *Tarzan* ed è quindi lecito aspettarsi un titolo veramente interessante. Il gioco seguirà più o meno la trama del film, tanto che nel primo livello dovrete riuscire a seguire le orme del bianconiglio. Nel secondo invece dovrete guidare Alice attraverso il lunghissimo cunicolo che si nasconde oltre la tana del simpatico roditore, evitando sedie rotanti, orologi e specchi. Come da copione, Alice potrà utilizzare dei particolari funghi che le permetteranno di restringersi o ingrandirsi per superare dei particolari ostacoli. Nella versione che abbiamo potuto provare si potevano già notare le grandi potenzialità di questo gioco come gli ottimi effetti visivi e un'eccellente fluidità delle animazioni. Per vedere questo titolo dovrete aspettare fino a giugno, ma nel frattempo potete dare un'occhiata a queste splendide immagini.

battaglia. Esistono oltre 100 carte diverse da collezionare e vincendo le varie competizioni potrete far aumentare il livello del vostro personaggio e partecipare a sfide sempre più impegnative. Potrete affrontare delle battaglie contro un solo avversario o lanciarvi in vere e proprie guerre combattendo in tre contro tre. Lo scopo finale è quello di riuscire a collezionare il maggior numero possibile di carte e di raggiungere il livello di Maestro. La Tecmo ha promesso nuove immagini e informazioni entro i prossimi mesi, nel frattempo non ci resta che sperare che questo titolo venga importato anche nel nostro paese... Incrociamo le dita!

LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT!

Da Chi?	Quando?
Infogrames	Autunno 2000

La risposta della Infogrames alla Pokémon-mania si chiama Looney Tuns. I simpatici animaletti della Warner Bros non si fermano più e questa volta hanno deciso di arrivare sul Game Boy Color! La Infogrames ci propone un nuovo titolo che ha come protagonisti i popolari cartoni della serie animata. Vi piacerebbe fare la loro conoscenza? *Looney Tuns Collector: Alert!* ve ne darà la possibilità. Ancora una volta dovrete avere a che fare con Marvin il marziano che sembra avere tutte le intenzioni di distruggere la terra. Purtroppo per lui, K9 (il suo enorme cane verde) ha combinato un guaio. Durante le pulizie di primavera ha inavvertitamente smarrito i dieci pezzi che componevano il marchingegno inventato da Marvin per polverizzare il nostro pianeta. Dopo essere venuto a conoscenza dei piani dell'alieno, Bugs Bunny decide di interrompere le sue vacanze in California per salvare il mondo. Il nuovo titolo Infogrames è strutturato come un GDR simile a *Zelda* o *Pokémon*, ma maggiormente improntato sull'azione. Attraversando i venti livelli che compongono *Looney Tuns Collector: Alert!* incontrerete molti personaggi della serie Looney Tuns. Alcuni saranno vostri amici e vi saranno di grande aiuto, mentre altri cercheranno di fermarvi con ogni mezzo. Tanto per fare un esempio, durante le prime fasi di gioco incontrerete Taddeo che (come sappiamo) non è un grande amico dei conigli. Questo maldestro cacciatore farà di tutto per mettervi fuori gioco, ma se riuscirete a sconfiggerlo si unirà a voi nella lotta contro il perfido Marvin. Esistono 47 personaggi nell'universo di *Looney Tuns Collector: Alert!*, ma ne potrete controllare solo 14. Ognuno avrà abilità diverse che si riveleranno fondamentali per portare a termine la vostra missione. Taddeo potrà sparare e passare indenne in mezzo agli altri cacciatori, mentre Daffy Duck potrà sfruttare la sua capacità di nuotare per raggiungere oggetti che altrimenti non potreste prendere. I vostri avversari più comuni saranno gli scagnozzi di Marvin che potranno essere eliminati semplicemente saltandogli sulla testa. Durante la nuova bizzarra avventura di Bugs Bunny dovrete affrontare tantissime sottomissioni che vi verranno proposte dagli altri protagonisti del gioco. Una delle prime consisterà nell'aiutare la Strega Hazel a trovare gli ingredienti per una pozione. Quando ci sarete riusciti, lei vi consegnerà un oggetto molto utile per il proseguimento della vostra avventura. Potrete cambiare personaggio in qualsiasi momento del gioco e dovrete cercare di capire quale di essi è il più adatto al compito che dovete portare a termine. *Looney Tuns Collector: Alert!* è uno dei primi giochi per Game Boy Color a offrire la possibilità di gioco in multiplayer tramite la porta a infrarossi oltre che con il cavo di collegamento. Queste sfide testa a testa consisteranno in giochi abbastanza semplici (c'è anche la morra cinese, ricordate? Sasso, forbici, carta), che vi permetteranno (ed ecco la somiglianza con i Pokémon) di collezionare tutti i 47 personaggi del gioco. Il titolo è stato sviluppato da un team interno della Infogrames e dovrebbe arrivare nei negozi entro il prossimo autunno...

POKÉMON

Da Chi?	Quando?
Nintendo	Primavera 2000

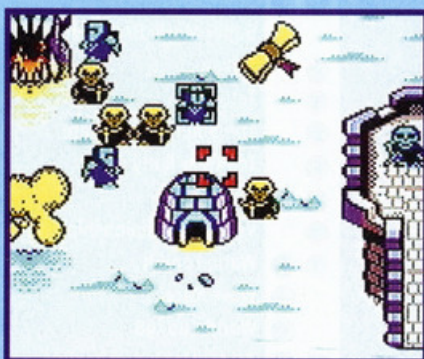
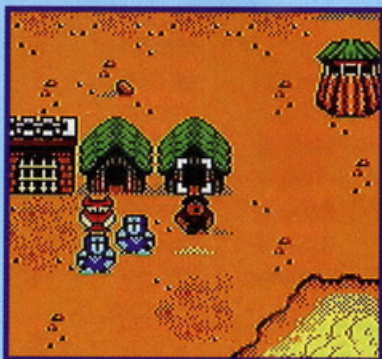
Nonostante sia appena nata nel nostro paese, la Pokémon-mania è sicuramente il più grande fenomeno di costume di questi ultimi anni (specialmente in Giappone e in America). Tutti i giochi dedicati a questa fortunatissima serie occupano da mesi le prime posizioni nelle classifiche di vendita. Essendo decisa a sfruttare al meglio questo successo, la Nintendo ha annunciato che tutti gli appassionati di Pokémon potranno cimentarsi presto in nuove sfide grazie a *Pokémon Trading Card Game*. A differenza dei precedenti titoli dedicati ai Pokémon, strutturati come GDR o come flipper virtuali, *Pokémon Trading Card Game* è una versione digitale dei popolari giochi di carte come *Magic*. I giocatori avranno a disposizione un mazzo di carte virtuali raffiguranti i simpatici mostriciattoli e dovranno confrontarsi con altri giocatori cercando di vincere le loro carte. Prima di ogni partita, infatti, ogni

TRADING CARD GAME

partecipante dovrà scegliere due delle sue carte da mettere in palio come premio finale per il vincitore. Ogni vittoria vi permetterà di prendere una delle carte avversarie e la partita andrà avanti fino a che ci saranno carte da vincere. L'obiettivo principale di ogni contendente sarà quello di crearsi un mazzo di carte sempre più forte aggiungendo di volta in volta quelle più rare e potenti. Ogni partita a *Pokémon Trading Card Game* si trasformerà in una vera e propria battaglia per dimostrare la supremazia dei vostri Pokémon su quelli dei vostri avversari. Più andrete avanti nel gioco e più la vostra squadra di mostriciattoli diventerà difficile da battere. Esistono quattro differenti tipi di carte che consentiranno al giocatore di creare infinite combinazioni: le "Creature Cards", le "Power Cards", le "Move Cards" e le "Evolution Cards". La forza dei vostri attacchi sarà determinata da quante e quali carte d'attacco abbinerete al vostro Pokémon: attacchi di fuoco per quelli di fuoco, attacchi d'acqua per quelli d'acqua e così via. Ogni giocatore dovrà sfruttare al massimo il suo turno di gioco per mettere sul tavolo le combinazioni migliori che gli permetteranno di battere quelle degli avversari. La meccanica di gioco potrebbe sembrare complicata, ma fortunatamente avrete a vostra disposizione un dettagliato "Tutorial" che potrete consultare all'inizio di ogni partita. Una volta terminato il necessario periodo di allenamento sarete pronti per la battaglia e potrete scegliere uno dei tre mazzi che avete a disposizione per entrare in campo... ehm, sul tavolo. *Pokémon Trading Card Game* dovrebbe arrivare nei negozi entro la prossima primavera, quindi tenetevi pronti...
Una volta iniziato a giocare non riuscirete più a staccarvi dal vostro Game Boy!

WARLOCKED

Da Chi?	Quando?
Nintendo	TBA

Se c'è un genere di giochi che manca su Game Boy Color è sicuramente quello degli strategici in tempo reale. I possessori di un PC o di una console hanno potuto godere di titoli come *Command & Conquer, Dune 2, Warcraft* e *Starcraft*... ma come la mettiamo con la nostra amata console portatile? I patiti della tattica estrema possono iniziare a dormire più tranquilli visto che la Nintendo sta ultimando la realizzazione di *Warlocked*, un titolo che placherà la vostra sete di conquista. Abbiamo avuto modo di provare una versione preliminare di questo titolo e dobbiamo ammettere che le premesse sono davvero buone. Il gioco vedrà in campo due razze differenti, gli Umani e le Belve, che si dovranno affrontare in battaglie all'ultimo sangue per affermare la propria supremazia sull'avversario. Come in molti altri giochi di questo genere, dovrete prima di tutto scegliere con quale delle due fazioni schierarvi e poi iniziare a prendere confidenza con i mezzi a vostra disposizione. Riuscire a gestire le vostre risorse nella maniera giusta sarà l'unica chiave per vincere. Dovrete edificare fortezze dalle quali dominare il vostro impero e avrete bisogno di allenare i vostri uomini affinché diventino sempre più potenti.
Ovviamente sarete costretti a prestare sempre attenzione ai vostri avversari, che non perderanno occasione per coinvolgervi in furiose battaglie per conquistare le vostre terre. *Warlocked* comprende oltre 24 missioni e la difficoltà aumenterà man mano che andrete avanti nel gioco. L'azione verrà inquadrata con la classica visuale isometrica che vi permetterà di avere sempre sotto controllo le diverse locazioni di gioco. Potrete muovere le vostre truppe attraverso numerosi tipi di terreni diversi, dalle lande vulcaniche alle foreste, fino alle terre ghiacciate della tundra. La mappa di gioco non sarà interamente visibile fin dall'inizio, ma le differenti zone verranno scoperte man mano che invierete i vostri uomini in esplorazione.
Il sistema di controllo sembra decisamente comodo da utilizzare, nella maggior parte dei casi vi basterà selezionare un soldato e il luogo dove volete che questo si diriga. Volete fargli tagliare della legna per poi rivenderla? Mandatelo nelle foreste. Volete che attacchi uno dei vostri avversari? Non dovrete fare altro che selezionare un nemico che si trova nelle vicinanze. Durante le varie missioni vi capiterà inoltre di trovare delle uova di drago, che vi permetteranno di conquistare preziosi alleati utilissimi per spazzare via l'esercito rivale. A seconda della razza che deciderete di portare alla vittoria, potrete utilizzare diversi tipi di soldati (fanteria, arcieri, cavalieri) e più di 20 tipi di stregoni, ognuno con le proprie abilità e punti deboli. Un'altra caratteristica molto interessante è la possibilità di collegare due console per appassionanti partite in multiplayer. Se siete rimasti incuriositi da questo gioco, continuate a seguire la vostra rivista preferita perché molto presto vi proporremo parecchie novità.

recensioni

Tutti i nuovi giochi per Game Boy Color recensiti e votati per voi!

ALLA SCOPERTA DELLE ICONE

Per permettervi di prendere confidenza più in fretta con i nuovi giochi in uscita per il Game Boy Color, abbiamo deciso di inserire nelle nostre recensioni un mucchio di schede veloci.

Questo box vi fornirà le informazioni generali come lo sviluppatore, la data di distribuzione e il genere del gioco.

Trucco rapido!
Fate molta attenzione a quali oggetti raccogliete! Se avete un'arma potente cercate di non raccoglierne una piu' debole per errore!

Per farvi iniziare il gioco con il piede giusto abbiamo deciso di darvi qualche prezioso consiglio suggerito dai nostri più grandi esperti.

Le recensioni che trovate in questa rivista sono sicuramente dettagliatissime e vi permetteranno di scoprire tutto quello che c'è da sapere sugli ultimi giochi usciti per il Game Boy Color. Comunque, abbiamo deciso di inserire anche un'opinione più personale in maniera tale da offrire diversi punti di vista.

Questo è il potenziometro di Game Boy Color Mania dove ogni gioco verrà giudicato in base a grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Infine, a ogni titolo verrà assegnato un voto su una scala da 1 a 10 e tutti i giochi che ottengono una votazione superiore al nove saranno premiati con il titolo CHE BOMBA!

TUTTI I VOTI DEI GIOCHI USCITI PER GAME BOY!

Ormai è sicuro che i soldi non crescono sugli alberi. Visto che spesso capita di comprare dei giochi che vengono puntualmente scartati dopo la prima partita, abbiamo deciso di darvi qualche consiglio su come investire le vostre paghette. Per questo motivo, ecco qui tutta per voi una super classifica dei migliori giochi finora usciti per la vostra console portatile preferita.

Bianco e Nero Colori

Colori	Bianco e Nero	Titolo	Genere	Sviluppo	Voto
●		720°	Azione	Nintendo	4
●	●	A Bug's Life	Platform	THQ	6
●	●	All Star Tennis	Sport	Ubi Soft	8,5
	●	Castlevania Legends	Platform	Konami	8
●	●	Centipede	Sparatutto	Take 2	7
●	●	Conker's Pocket Tales	Avventura	Nintendo	9
●	●	Cool Hand	Gioco di Carte	Take 2	8,5
	●	Donkey Kong Land	Platform	Nintendo	8,5
●	●	Dropzone	Sparatutto	Acclaim	8
●		Duke Nukem	Platform	GT Interactive	9
	●	Final Fantasy Adventure	GDR	Sunsoft	8,5
	●	Final Fantasy Legend	GDR	Sunsoft	7,5
	●	Final Fantasy Legend II	GDR	Sunsoft	8,5
	●	Final Fantasy Legend III	GDR	Sunsoft	9
●	●	Frogger	Azione	Take 2	8
●	●	Game & Watch 2	Azione	Nintendo	9
●	●	Gex: Enter the Gecko	Platform	Interplay	9
●	●	Maia the Bee	Platform	Acclaim	9
●	●	Harvest Moon	GDR	Nintendo	9
●	●	Hexite	Puzzle	Ubi Soft	8,5
●	●	Hollywood Pinball	Flipper	Take 2	6
	●	International Superstar Soccer	Sport	Konami	8,5
●	●	Klustar	Puzzle	Infogrames	5,5
●	●	Looney Tunes	Platform	Sunsoft	8,5
●	●	Lucky Luke	Platform	Infogrames	8
●	●	Men in Black	Sparatutto	Interplay	8
	●	Micro Machines	Corse	Codemasters	9
	●	Monopoly	Gioco da Tavola	Konami	9
	●	Montezuma's Return	Platform	Take 2	7,5
●	●	Mortal Kombat 4	Picchiaduro	Midway	5
●		Oddworld Adventures 2	Platform	GT Interactive	9,5
●	●	Pokémon Pinball	Flipper	Nintendo	8
●	●	Pokémon Red/Blue	GDR	Nintendo	9
●	●	Quest for Camelot	GDR	Titus	8
●	●	Rampage World Tour	Azione	Midway	5,5
●		RC Pro-Am	Corse	Nintendo	9,5
●	●	Reservoir Rat	Platform	Take 2	8
	●	Return of the Jedi	Platform	LucasArts	7
●	●	Rugrats: The Movie	Platform	THQ	8,5
●	●	Shadowgate Classic	GDR	Kemco	4,5
●	●	Spy Vs Spy	Azione	Kemco	7,5
	●	Super Mario Bros Deluxe	Platform	Nintendo	9,5
●		Tarzan	Platform	Activision	9
●		Tetris DX	Puzzle	Nintendo	9,5
●		The Smurfs Nightmare	Platform	Infogrames	7,5
●		Top Gear Rally	Corse	Nintendo	5,5
●	●	Turok 2	Platform	Acclaim	4
●		V-Rally Championship Edition	Corse	Infogrames	9
●	●	Wario Land II	Platform	Nintendo	9
	●	Wave Race	Corse	Nintendo	6,5
	●	World Cup '98	Sport	EA Sports	8
●	●	Zelda: Link's Awakening	Avventura	Nintendo	9,5

INFO!

Chi lo ha fatto?	Ubi Studios
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform

Trucco rapido!

Se vi dovesse capitare di smarrirvi e di non riuscire a trovare la strada, provate a seguire i Tings. Se riuscirete a stargli dietro, potrete raggiungere la fine del livello o altri posti molto interessanti.

RAYMAN

RAYMAN È FINALMENTE ARRIVATO PER CONQUISTARE ANCHE IL GAME BOY COLOR!

Recensione di Ito

Il secondo capitolo delle avventure della simpatica mascotte della Ubi Soft è ormai uscito su quasi tutte le piattaforme esistenti. La casa di sviluppo francese sembra però non volersi fermare e anche i possessori del Game Boy Color potranno fare la conoscenza di uno dei personaggi più bizzarri della storia dei videogiochi. Preparatevi a un'avventura fantastica! Il perfido Mr. Nasty ha catturato i Toons (gli abitanti del mondo di Rayman) e li ha imprigionati nel suo rifugio. Senza di loro il nostro eroe è totalmente disarmato, non potendo assolutamente sfruttare le sue incredibili capacità, ma non c'è tempo per piangere sul latte versato... Anche senza i suoi straordinari poteri, Rayman deve partire per liberare i suoi amici e per riuscirci dovrà raggiungere il nascondiglio di Nasty e sconfiggerlo nella battaglia finale. È così che ha inizio la vostra nuova incredibile avventura, che è stata sviluppata dal gruppo italiano degli Ubi Studios per tutti i fan del simpatico eroe senza braccia né gambe. Come avrete capito dall'introduzione, inizierete il gioco senza la possibilità di usare tutte le caratteristiche tipiche di Rayman. Proseguendo però nel vostro viaggio, potrete eliminare i nemici con dei micidiali pugni, volare come un elicottero e recuperare tutti gli oggetti che troverete lungo la via... Non c'è che dire, il nostro Rayman è un eroe dalle mille abilità. Il gioco è stato realizzato negli studi milanesi della Ubi Soft. Gli sviluppatori però non si sono limitati a riprodurre i livelli del titolo originale, ma hanno rivoluzionato il design del gioco per sfruttare al meglio le caratteristiche della nostra piccola console. La serie *Rayman* è sempre stata famosa per il design colorato e cartoonesco, l'atmosfera ironica e le folli situazioni che vedono spesso protagonista questo simpatico eroe! Dobbiamo ammettere che la nuova versione per Game Boy Color non delude affatto le aspettative e basta una sola occhiata alle immagini per capire l'ottimo lavoro fatto dai ragazzi degli Ubi Studios. Nonostante tutti i personaggi siano stati disegnati e animati con una cura incredibile e gli sfondi siano sempre coloratissimi, il gioco non accenna mai ad alcun rallentamento. Come nel primo capitolo, la difficoltà di gioco è abbastanza alta specialmente negli ultimi livelli, ma i programmatori hanno inserito un utilissimo sistema di password che vi permetterà di iniziare la

che BOMBA!

partita dallo stesso punto in cui l'avevate interrotta. Da quando abbiamo iniziato a giocarci, non siamo ancora riusciti a staccarci dai nostri Game Boy! Se siete degli appassionati di platform non potete perdervi questo gioco per nessun motivo al mondo, ma anche quelli che non hanno mai provato questo genere avranno un buon motivo per iniziare.

Seconda Opinione!

NON CI POSSO CREDERE!

Da quando ho visto le prime immagini e sentito le prime informazioni su Rayman, ho subito capito che questo sarebbe stato il mio titolo preferito! Mi sono bastati infatti i primi cinque minuti per non riuscire più a giocare ad altro. Vi assicuro che è il platform più bello e divertente che mi sia capitato di vedere da quando ho comprato il Game Boy Color.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Nonostante sia coloratissima è sempre estremamente chiara!

SONORO
Musichette ed effetti veramente azzeccati.

GIOCABILITÀ
I comandi rispondono sempre prontamente...

LONGEVITÀ
Lo giocherete più di una volta!

Voto finale

10

IL PLATFORM PIÙ BELLO E COINVOLGENTE CHE VI SIA MAI CAPITATO DI VEDERE... DA AVERE A TUTTI I COSTI!

4 CHIACCHIERE CON IL TEAM DI SVILUPPO DI RAYMAN

I RAGAZZI DEL GRUPPO ITALIANO DEGLI UBI STUDIOS HANNO FATTO UN LAVORO VERAMENTE FANTASTICO DANDO VITA AL MIGLIORE PLATFORM CHE SI SIA MAI VISTO SUL PICCOLO SCHERMO DELLA NOSTRA CONSOLE PREFERITA! GAME BOY COLOR MANIA NON HA POTUTO FARE A MENO DI INTERVISTARLI PER VOI...

GBCM: Da quanti elementi è costituito il vostro Team di sviluppo?

LEN: Dipende, nelle fasi "critiche" il nostro gruppo è arrivato anche a 25 membri. Comunque non siamo mai stati meno di 15 nella fase di produzione.

GBCM: Quanto tempo avete impiegato per realizzare questa versione di *Rayman*?

LEN: Mmm, questa è una domanda complessa: non credo di poter rispondere in maniera chiara. Il fatto è che il gioco è stato portato avanti insieme allo sviluppo dell'engine (motore di gioco) e degli editor (programmi per lo sviluppo) necessari alla sua realizzazione. È dunque molto difficile separare nettamente il lavoro sul programma rispetto alla fase di vera e propria produzione del gioco. Per complicare ancora un po' le cose bisogna poi tenere conto della fase di test finale. Considerando tutto il processo, si può dire che ci sono voluti circa 15 mesi.

GBCM: Quali problemi avete riscontrato dovendo trasportare sul Game Boy Color un gioco come *Rayman* che è diventato famoso su console molto più potenti?

LEN: Hemm... tutti! Dobbiamo ammettere che i limiti tecnici del Game Boy Color sono davvero molti, in particolare se si vuole realizzare un gioco come *Rayman* (uno dei platform più complessi in circolazione, anche sulle console avanzate). Numero di sprites in linea, numero di sprites per schermo, palette dei colori, blocchi grafici disponibili, capacità di calcolo del processore, voci audio... sono veramente tanti fattori. Il fatto è che noi volevamo che fosse davvero "*Rayman*" e non che gli somigliasse e basta.

GBCM: Per la progettazione dei livelli vi siete ispirati alle versioni precedenti o avete preferito crearne altri completamente nuovi?

LEN: La grafica e la progettazione dei livelli sono stati realizzati interamente da noi, dall'inizio alla fine. Non abbiamo voluto riciclare nessun dato dalle altre versioni. Questo ci ha permesso di sfruttare al massimo le possibilità del Game Boy Color. Dobbiamo ammettere che è stato anche molto più gratificante dal punto di vista creativo.

GBCM: Che tipo di supporto avete dovuto utilizzare per riuscire a inserire tutti i dati del gioco?

LEN: Una bella bestia di cartuccia! La capacità ROM è di 4Mb ed è la più grossa che sia disponibile al momento per il Game Boy Color. Inutile dire che l'abbiamo usata tutta.

GBCM: Cosa fanno i mitici sviluppatori di *Rayman* quando non lavorano?

LEN: No lo so, non sono mai riuscito a vederne uno non lavorare...

GBCM: Quali sono i vostri giochi preferiti per Game Boy?

LEN: I giochi della Nintendo come *Wario, Mario, Zelda*...

GBCM: Cosa ne pensate del fenomeno di *Pokémon*, vi è piaciuto il gioco?

LEN: ...*Pokémon*, infatti. Sì, ci piace molto. È davvero un concetto di gioco interessante e innovativo... ed è bene che rimanga tale: eviterei la via dei cloni.

GBCM: Potete dirci qualcosa dei giochi che pensate di sviluppare in futuro?

LEN: A parte *Rayman* e *F1*, abbiamo in cantiere due licenze Disney: *Donald Duck* e *The Jungle Book*. Basti dire che per questi progetti possiamo considerare *Rayman* come un punto di partenza.

INFO!
Chi lo ha fatto?	Infogrames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Strategia

Trucco rapido!

Ci sono molti modi "poco leciti" per eliminare i vermiciattoli avversari. Purtroppo sembra che nella versione per Game Boy Color si siano dimenticati di metterceli. Rimboccatevi le maniche e preparatevi a uno scontro veramente duro!

Recensione di Capitan Findus

Senza un generatore casuale dei livelli, presto li vedrete tutti e 54 e potreste anche stancarvi di giocare.

Evviva! Preso da un momento di follia, il nostro eroico vermetto ha scelto un'arma diversa dal bazooka!

Questo povero verme ha deciso di farla finita andandosene nel modo più spettacolare possibile!

WORMS

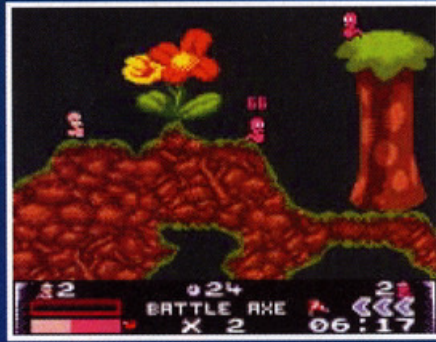
IL MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER DI TUTTI I TEMPI?

A CHI HAI DATO DEL VERME, RAGAZZINO?

Dopo aver fatto impazzire tutti i possessori di PC e console, i vermiciattoli più agguerriti della storia sono finalmente arrivati anche sul Game Boy Color! Vista la loro popolarità, non riuscivamo a capire come mai i ragazzi del Team 17 stessero aspettando tanto per convertire questo divertentissimo gioco per la nostra mini-console preferita. La meccanica di gioco è molto semplice. Per iniziare una battaglia, non dovrete fare altro che scegliere una squadra di vermi che avrà come unico scopo quello di eliminare gli avversari controllati dal computer o da un vostro amico. Per raggiungere quest'obiettivo avrete a disposizione un discreto numero di armi come il fucile a pompa o la pecora esplosiva, ma tutte ugualmente divertenti.

team 17 nice & juicy

Non ha importanza dove li mettete, l'unico obiettivo di questi vermi è farsi fuori a vicenda nel modo più bizzarro possibile. Tutto il mondo è il loro campo di battaglia!

Almeno non si sono dimenticati di inserire il livello innevato. È un vero peccato che *Worms Armageddon* per Game Boy non abbia tutte le armi presenti nelle altre versioni...

Anche se lo scopo del gioco è di eliminare in fretta tutti i nemici, in alcuni casi è meglio nascondersi e aspettare il momento propizio...

Le animazioni non sono bellissime. Pensare che neppure i salti dei vermetti riescono a essere divertenti...

ARMAGEDDON

FACCIAMOLI FUORI!

Data la semplicità del sistema di gioco, sarebbe lecito pensare che *Worms Armageddon* per Game Boy Color sia una perfetta conversione dell'originale uscito per PC. Le prime impressioni potrebbero infatti lasciarvi pensare proprio questo. La grafica di questa versione è veramente buona e non fa niente per farci rimpiangere quella del titolo originale. In questa nuova versione a 8-bit del divertentissimo titolo strategico per PC troverete anche un gran numero di opzioni. Questo non può fare altro che confermare l'idea che *Worms Armageddon* per Game Boy sia una conversione assolutamente perfetta di un gioco che ci ha fatto veramente sballare!

E' UNO SPORCO LAVORO

Sfortunatamente non è affatto così. Oltre a una grafica molto divertente, il punto di forza che ha caratterizzato tutta la serie di *Worms* è sempre stato un sistema di gioco decisamente semplice e immediato. Eliminando caratteristiche come il sonoro, le vocine dei vermi, gran parte delle armi e persino le esplosioni (provare per credere), quello che rimane non è altro che la squallida copia di un vero mito. Come se non bastasse il sistema di controllo (trasposto con ottimi risultati sulle altre console) in questo caso è tutt'altro che intuitivo.

TENETEVI FORTE, E' UN VERME

Se avete già giocato con altre versioni di *Worms*, rimarrete sicuramente molto delusi dal nuovo titolo della Infogrames per la mini-console della Nintendo. Sembra proprio che i ragazzi del Team 17 si siano dimenticati di quali sono i punti di forza del loro bellissimo gioco. Non ce la sentiamo comunque di sconsigliare totalmente *Worms Armageddon*. Chi non ha mai avuto la fortuna di provare una delle altre versioni di questo divertentissimo gioco, potrebbe trovarlo comunque abbastanza divertente. A favore del titolo per Game Boy Color vogliamo segnalare la possibilità di sfidare un vostro amico senza aver bisogno di un cavo di collegamento. Il punto di forza di *Worms Armageddon* rimane infatti proprio questa caratteristica. Non essendo un titolo esageratamente divertente da giocare da soli, sballerete vedendo la disperazione dei vostri amici quando farete fuori il loro ultimo verme con un centro perfetto. Su qualsiasi altra piattaforma, *Worms* rimane uno dei giochi strategici più divertenti di tutti i tempi, ma questa versione sembra essere più che altro lo sfruttamento di un nome noto con il solo scopo di incrementare gli incassi. Ci sono titoli migliori in circolazione per quanto riguarda la possibilità di giocare con degli amici e prima di comprare *Worms Armageddon* vi consigliamo di dare un'occhiata anche a qualcos'altro.

VERMI PER IL MONDO

Nella versione per Game Boy Color sono stati inseriti tantissimi tipi diversi di vermiciattoli e sono stati anche divisi per nazione di appartenenza. Ecco qualche esempio:

INGLESE — TEDESCO — OLANDESE — ITALIANO — FRANCESE — SPAGNOLO

PICCOLO È BELLO?

La mania dei giochi sullo stile di Worms si è diffusa in tutto il mondo quando il primo gioco della serie fu pubblicato sul mitico Amiga e neanche io sono riuscito a ignorare quegli agguerritissimi vermiciattoli. Il concetto sul quale sono stati sviluppati tutti gli episodi della serie è sicuramente molto divertente soprattutto per quanto riguarda la modalità Multiplayer. Per questo motivo sono rimasto molto male quando ho provato questa versione di Worms Armageddon. I personaggi, già molto piccoli, in questo caso sono quasi microscopici e l'assenza di alcune delle armi non aumenta di certo la sensazione di divertimento. Mi dispiace veramente tanto, ma questa volta i ragazzi del Team 17 hanno decisamente mancato il bersaglio!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA Molto colorata e divertente!

SONORO Effetti un po' monotoni, ma abbastanza simpatici.

GIOCABILITÀ Sistema di controllo poco intuitivo.

LONGEVITÀ Non riuscirete a giocarci per molto tempo...

Voto finale 4,5

UN BELLISSIMO GIOCO, DECISAMENTE MAL CONVERTITO...

INFO!
Chi lo ha fatto?	THQ
Quando esce?	Marzo
Di che si tratta?	Platform

Trucco rapido!

Questo gioco rappresenta una vera sfida solo per quelli che nel cervello hanno il vuoto spinto. Mettetevi comodi e godetevi la grafica. Se avete bisogno di consigli per questo gioco, la cosa è grave.

DIVERTIMENTO A TONNELLATE PER I PIU' PICCINI!

RUGRATS TIME TRAVELERS

Recensione di Duke

Tommy, Chukie e tutti gli altri sono tornati per fare il colpaccio su Game Boy Color. Non è passato molto dalla loro ultima apparizione, ma questo gruppo di pestiferi marmocchi è così popolare che sarete felicissimi di intraprendere un nuovo fantastico viaggio in loro compagnia. Questa volta hanno scoperto una macchina del tempo con la quale viaggeranno in diverse ere del passato come la preistoria (con tanto di dinosauri), l'antico Egitto e persino il selvaggio West! La struttura di gioco è quella di un comune platform, ma in verità c'è molto di più del solito salta, corri, abbassati ecc. *Rugrats: Time Travelers* include una varietà di divertentissimi sotto-giochi che gli permetteranno di non annoiarvi mai.

VI IMMAGINATE UN BAMBINO-SUB?

Ogni livello vi vedrà generalmente impegnati a trovare una serie di oggetti prima di lasciarvi affrontare il relativo mini-gioco. Nel primo livello, per esempio, vi troverete di fronte a una di quelle macchine pesca-oggetti che si

Viste le loro dimensioni, è una fortuna che questi soldati giocattolo non vi attacchino...

Persino la schermata della password è caratterizzata dal tipico fascino dei Rugrats.

Chucky non è certo uno dei bambini più coraggiosi di tutti i tempi, ma se lo lascerete da solo in una miniera sarà sicuramente in grado di cavarsela...

Questa strana spirale è un portale. Dopo aver preso tutti gli oggetti di cui avete bisogno, potrete teletrasportarvi saltandoci dentro.

trovano spesso nelle sale giochi. In questo caso, dovrete controllare la mano meccanica e cercare di raccogliere i vari bonus che scorrono su un rullo. Altri livelli vi permetteranno di accedere a veloci gare di guida, frenetici sparatutto e così via. Tutti questi mini-giochi fanno di *Rugrats: Time Travelers* un titolo decisamente unico nel suo genere. Un'altra caratteristica che lo rende un gioco speciale è senza dubbio la grafica! I brillantissimi colori in pieno stile *Rugrats* sono così belli e puliti che vi verrà da pensare che qualcuno abbia trasformato il vostro Game Boy Color in un Super Nintendo. Ogni volta che inizierete un livello apparirà una schermata di apertura e partirà il suono "taa-daa"... Vi sembrerà di guardare l'inizio del cartone animato! Anche nel gioco vero e proprio i Rugrats non sono mai stati così belli. Sono animati ottimamente, disegnati ancora meglio e anche gli sfondi sono veramente eccezionali.
Il punto di forza del nuovo titolo della THQ rimane comunque l'incredibile numero di mini-giochi che potrete affrontare durante l'avventura.

UNA GRAFICA DA SOGNO...

Dunque, grafica e sonoro sono ottimi, ma ci sarà anche il lato

LE PICCOLE PESTI

ANGELICA

Un vero "Angioletto"... quando dorme, la prepotente amica di Chuckie e Tommy!

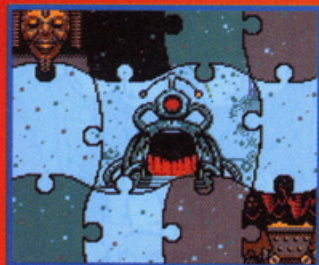
CHUCKIE

Proprio come Indiana Jones dovrà esplorare una miniera alla ricerca di tesori nascosti.

TOMMY

Questo simpatico bambino farà delle lunghissime immersioni per recuperare speciali bonus.

PHIL & LIL

Anche i terribili gemellini faranno la loro apparizione in questa fantastica avventura.

Ogni volta che riuscirete a completare un livello, aggiungerete un nuovo pezzo al puzzle!

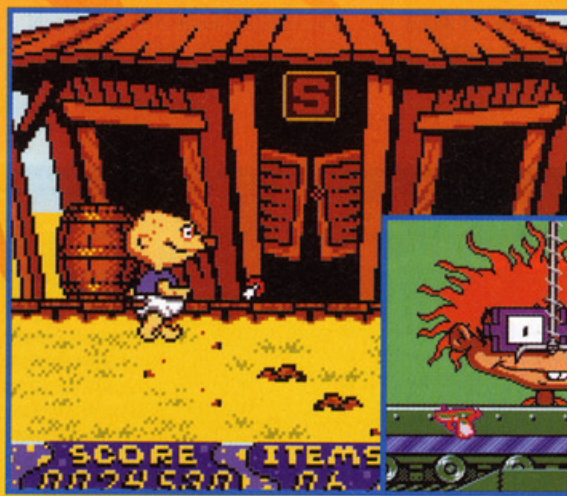
Con la sua attrezzatura da sub, Tommy si tuffa in acqua come... beh, un pesce!

Oh una talpa! Vieni qui bella! Niente da fare, è cieca come... una talpa!

Ogni missione è ambientata in un luogo completamente diverso dagli altri e dovrete portare a termine sempre nuovi obiettivi.

negativo, non è così? Purtroppo la risposta è sì! Esattamente come il cartone animato, *Rugrats: Time Travelers* è decisamente indirizzato a un pubblico molto giovane. È talmente semplice che sembra mancargli qualcosa per essere un gioco completo. Potreste buttare via il vostro cervello e mettere una vecchia ciabatta al suo posto, ma continuereste a cavarvela come se non aveste mai giocato ad altro per tutta la vostra vita. Questo non significa che il gioco non sia divertente. In ogni livello dovrete infatti trovare un numero prestabilito di oggetti che dovranno essere raccolti entro un tempo determinato. Ogni volta che verrete colpiti perderete un oggetto e dovrete tornare a raccoglierlo. Tutto questo è macchinoso e incredibilmente irritante, ma non sarà mai troppo difficile. Durante l'avventura dovrete affrontare dieci livelli, che non sarebbero neanche pochi se il gioco offrisse una vera sfida...

NON SOLO PLATFORM

Rugrats: Time Travelers offre quindi un'esperienza di gioco piuttosto ripetitiva che persino l'aggiunta dei tantissimi mini-giochi non riesce a rendere meno banale. È un vero peccato che con una grafica così bella, un sonoro ottimo e un sacco di buone idee non riesca a offrire una sfida decente. Se avete un fratello o una sorella minore e volete introdurli al fantastico mondo dei videogiochi, allora non c'è scelta migliore di *Rugrats: Time Travelers*. Assicuratevi che ne ricevano una copia per il loro compleanno e rimarranno sicuramente affascinati dalla grafica di altissima qualità e dalla semplice azione di gioco che è perfetta per un principiante. Se invece non avete fratellini da "educare", allora fareste meglio a girare al largo da *Rugrats: Time Travelers*. All'inizio potrebbe anche risultare divertente, ma alla fine si rivelerebbe per quello che è: tutto fumo e niente arrosto. Basterà pochissimo tempo per stancarvi di giocare e cercherete subito qualcosa di decisamente più impegnativo...

Ci sono molti posti da visitare e tantissimi oggetti da collezionare nel selvaggio West!

Il gioco della pesca miracolosa è uno dei momenti più divertenti del gioco...

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA Sicuramente la migliore degli ultimi tempi.

SONORO Identico a quello del cartone.

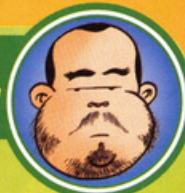
GIOCABILITÀ Un po' troppo lento e ripetitivo.

LONGEVITÀ Non ci metterete più di un pomeriggio per finirlo.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 7

INCREDIBILMENTE SIMILE AL CARTONE ANIMATO

Seconda Opinione!

NON FATE I BAMBINI!

Ecco, questo è sicuramente il tipo di gioco in grado di tenermi incollato allo schermo! L'azione è un po' troppo semplice, ma la grafica è così bella e gli effetti sonori così azzeccati che non sono riuscito a fare a meno di giocarci! La THQ ha sempre fatto un ottimo lavoro nel portare le avventure dei Rugrats su Game Boy Color, e Time Travelers non fa eccezione. Se volete qualcosa che vi impegni a fondo, questo non è il titolo che fa per voi, ma se volete un gioco molto divertente e vi piace la serie animata, non dovrete perderlo per niente al mondo!

UNA CORSA SULLE MONTAGNE RUSSE

Camminare su questi binari mi sta annoiando...

...Credo che userò questo carrello da miniera...

...Aaaargh! Forse non è stata poi una grande idea...

...Fiuu. Credo proprio che la prossima volta andrò a piedi!

INFO!

Chi lo ha fatto? Infogrames
Quando esce? È già uscito!
Di che si tratta? Corse

Trucco rapido!

Per eseguire dei salti veramente spettacolari, non dovete fare altro che tenere premuto il tasto B e rilasciarlo nel momento in cui raggiungete il dosso. Fate pero' attenzione, perche' potreste rischiare di finire fuori pista e farvi molto, molto male!

SUPREME SNOWBOARDING

Recensione di Lo Spaccone

PREPARATE LE TAVOLE, E' ORA DI UNA DISCESA MOZZAFIATO!

Andare sullo snowboard è sicuramente uno degli sport più divertenti che si possano praticare in questo periodo dell'anno! Oltre a essere un vero sballo però, costa un bel po' di soldi... Allora perché non iniziare a fare un po' di pratica con il nuovo titolo della Infogrames, prima di andare a sfrecciare sulle piste vere? Questa è la possibilità che ci viene offerta da *Supreme Snowboarding* (il primo titolo di snowboard per Game Boy), grazie al quale potrete cimentarvi in discese mozzafiato senza però rischiare di schiantarvi contro qualche albero. Questo fantastico titolo vi permetterà di giocare sia nella modalità Speed Challenge che nel Trick Mode. Sarete quindi in grado di scegliere tra una discesa improntata sulla velocità o una gara dove il vostro scopo sarà quello di riuscire a eseguire le acrobazie più spettacolari nel minor tempo possibile.

NON MANGIATE MAI LA NEVE GIALLA!

Nonostante la nostra mini-console preferita non possa contare su una grafica tridimensionale, bisogna ammettere che quella di *Supreme Snowboarding* fa di tutto per non farcene sentire la mancanza. Con personaggi grandi e molto curati, alberi, dossi e bandierine allineate sullo schermo in uno pseudo-3D, l'azione di gioco è sempre molto chiara. Purtroppo però, quando si inizia a giocare, l'impressione è completamente negativa! Ci sono tipi di giochi come platform e GDR alla *Pokémon* che sembrano essere fatti apposta per girare su Game Boy, ma i giochi di corse in 3D non fanno proprio parte di questa categoria. Lo sfondo è maledettamente instabile mentre voi procedete a scatti giù per la montagna. Sfortunatamente, i ragazzi della Infogrames non sono assolutamente riusciti a riprodurre neppure lontanamente le tipiche emozioni che si possono provare scendendo realmente una pista. Giocando con *Supreme Snowboarding* non potrete fare altro che lo slalom tra le bandierine e saltare sui dossi, avendo a disposizione solo un paio di acrobazie che non sono niente di speciale! Più che una simulazione di snowboard, il nuovo titolo della Infogrames sembra essere un gioco di corse riuscito veramente male. A meno che non siate dei veri appassionati di questo sport, vi consigliamo di risparmiare i soldi di questo acquisto e metterli da parte per una settimana bianca vera e propria...

Dovrete piegarvi veramente tanto se vorrete riuscire a non saltare quelle bandierine.

Una delle poche acrobazie che potrete eseguire è il Nose Grab, ma a meno che non siate degli esperti non vi accorgerete neppure di cosa state facendo!

Le evoluzioni durante i salti potrebbero sembrare spettacolari, ma sono sicuramente un ottimo modo per farsi male!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Gli sfondi ballano come i film degli Anni '20...

SONORO
Motivetti ripetitivi ed effetti decisamente scarsi.

GIOCABILITÀ
Immediato e abbastanza divertente.

LONGEVITÀ
Diventa noioso dopo due discese...

Voto finale 5

UN GIOCO BEN PENSATO, MA MAL REALIZZATO!

Seconda Opinione!

NON RIESCO A VEDERE DOVE STO ANDANDO!

Questo gioco non mi convince affatto! Il suo difetto principale è che è praticamente impossibile distinguere gli ostacoli che vi vengono incontro, a meno che non ci andiate a sbattere! Non sono proprio riuscito a giocarci per più di due volte, dopo di che mi è venuta voglia di tornare a giocare con il mio titolo preferito, Pokémon Red! Vi consiglio di evitare questo gioco, anche se siete dei veri appassionati di questo bellissimo sport!

TIPI DA NEVE

Potete scegliere il vostro personaggio tra tre differenti tipi. Sandy è un po' lenta ma è ottima nelle acrobazie, Travis invece è velocissimo.

ALAIN

TRAVIS

SANDY

INFO!

Chi lo ha fatto?	Infogrames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform

Trucco rapido!
Durante i primi livelli non riuscirete a trovare tantissime ghiande, sara' quindi meglio usare la coda per far fuori i nemici.

Ci sono anche delle enormi e voracissime piante carnivore! Chi ha detto "Mario"?

È una fortuna che il nostro scoiattolino sia fornito di pelliccia, fa veramente freddo qui fuori!

Sembra proprio che il nostro peloso amico non sia un vero e proprio amante dei pesci rossi. Sta infatti cercando di "sfrattarne" uno.

Non sembra anche a voi che il nostro scoiattolo preferito si stia divertendo veramente tanto?

MR NUTZ

UN GIOCO PIENO DI... NOCCIOLE!

Recensione di Cataclisma

Mentre tutti gli altri scoiattoli mettono da parte le noci e si preparano al duro inverno, Mr Nutz si appresta ad apparire nei vostri Game Boy Color per salvare il mondo dalla minaccia di uno yeti! I lettori più esperti potrebbero ricordarsi di questo simpatico roditore, visto che nel lontano '94 fu protagonista di un titolo per Super Nintendo e Mega Drive. Ora è tornato in un gioco che sembra essere identico ai suoi predecessori, se non per le ridotte dimensioni dello schermo del Game Boy. Se quindi vi siete persi la versione originale, la Infogrames ha deciso di darvi una seconda possibilità.

IN UNA BOTTE DI FERRO

Nei panni di Mr Nutz, il vostro compito sarà quello di sconfiggere un abominevole uomo delle nevi intenzionato a ricoprire tutto il mondo con uno spesso strato di neve. Per riuscire a portare a termine il vostro obiettivo, dovrete guidare il super scoiattolo attraverso sei mondi che metteranno a dura prova la vostra abilità di videogiocatori. Come da tradizione, alla fine di ogni livello troverete ad aspettarvi un nemico che farà di tutto per impedirvi di raggiungere il vostro scopo. Durante la vostra avventura troverete un sacco di piattaforme con bonus nascosti e un numero incredibile di nemici che tenteranno di fermarvi. Essendo la struttura di *Mr Nutz* identica a quella dei più classici platform rimarrete subito coinvolti e se vorrete raggiungere il 100% in tutti i livelli dovrete frugarli in cerca di noci, vite extra e monete. Avventurarsi per le ambientazioni estremamente fantasiose e colorate superando i tantissimi nemici non sarà affatto facile. *Mr Nutz* sembra essere il titolo ideale per tutti gli amanti di questo genere, ma anche quelli che non hanno mai giocato con un platform potranno sicuramente divertirsi con il nuovo titolo della Infogrames.

Dopo una passeggiata all'aria aperta, riposarsi davanti a una stufa è sicuramente l'ideale!

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Nonostante sia solo un piccolo roditore, non sottovalutate la potenza di *Mr Nutz!* Facendo tutto quello che uno scoiattolo sa fare, il nostro eroe dovrà collezionare le ghiande sparse per i sei livelli per poi lanciarle contro chiunque gli ostacoli la strada. Se vi dovesse capitare di esaurire le "munizioni", potrete sempre contare sulla sua terribile coda che si rivelerà un'arma fatale per qualsiasi nemico.

Seconda Opinione!

UN RODITORE ONNIPRESENTE!

Mi ricordo benissimo di Mr Nutz, quando apparve qualche anno fa sul Super Nintendo! Nonostante sia passato un po' di tempo, il suo aspetto è ancora ottimo. Sebbene il genere non sia il più originale, grazie alla grande varietà di livelli e alla grande cura dedicata anche ai più piccoli particolari questo gioco è veramente divertente! Anche se dovrà fare i conti con altri titoli come il fantastico Rayman, vi assicuro che Mr Nuts è un gioco da provare assolutamente!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Mr Nuts e i suoi amici sono veramente fantastici!

SONORO
Potrebbe risultare un po' ripetitivo...

GIOCABILITÀ
Vi coinvolgerà sin dalla prima partita!

LONGEVITÀ
Per finirlo al 100% dovrete passarci tantissime ore.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale

8

UN BELLISSIMO CLASSICO, OTTIMAMENTE CONVERTITO.

Trucco rapido!
Per sapere dove andare per raggiungere il vostro obiettivo, non dovrete fare altro che seguire la freccia. Viste le dimensioni dei livelli vi saranno sicuramente utili, a meno che non vogliate perdervi.

Recensione di Birillo

GRAND THEFT AUTO

LA PRIMA SIMULAZIONE DI CRIMINE ORGANIZZATO PER GAME BOY COLOR!

Quando il primo *GTA* fece la sua apparizione suscitò un enorme clamore. Camion pieni di copie del gioco furono rubati e le riviste del settore ricevettero un sacco di lettere da parte dei loro lettori preoccupati. Dovendo vestire i panni di un malvivente senza scrupoli e compiendo ogni genere di crimine, non riusciamo a capire come la Nintendo abbia potuto permettere lo sviluppo di questa conversione, visto che la sua politica è sempre stata quella di evitare questo genere di giochi. Sembra comunque che la grande N non possa fare altro che dare ai videogiocatori quello che vogliono...

BRUTTI CEFFI

Con queste brutte facce, i protagonisti di *GTA* non potevano fare altro che dedicarsi al crimine. L'unico problema è che purtroppo non c'è alcuna differenza nello sceglierne uno o un altro. Tutti quanti, infatti, guidano e si muovono nello stesso identico modo!

BUBBA — DIVINE — KATIE — KIVLOV

MIKKI — TRAVIS — TROY — ULRIKA

BATTI IL FERRO FINCHE' E' CALDO

Senza particolari rimaneggiamenti *GTA* è arrivato su Game Boy Color e (indovinate un po'?) sembra veramente fatto bene. Anche se lo crederete impossibile, i ragazzi della Rockstar sono riusciti a inserire nel gioco tutte le città che erano presenti nella versione originale! Sfortunatamente, però, non tutto fila liscio come dovrebbe. Sebbene tutto il divertimento dato dal rubare le macchine e causare disordine in giro per la città sia ancora presente, i veicoli che potrete usare sono praticamente incontrollabili. Questa non è assolutamente una cosa buona, in particolare quando sarete braccati dalla polizia. Purtroppo non è questo l'unico difetto di *GTA*. Il nuovo titolo della Rockstar è pieno di errori di programmazione, come le macchine che ogni tanto scompaiono dallo schermo o le frecce direzionali che spariscono senza che voi sappiate dove andare. Come se non bastasse, ogni tanto il gioco si blocca e questo è probabilmente il più pesante tra i tanti problemi di questo gioco. Non c'è dubbio che con qualche piccolo ritocco *GTA* sarebbe potuto essere uno dei giochi più divertenti mai visti su Game Boy Color, ma purtroppo non è andata così! La scarsa cura con cui è stato realizzato cataloga il nuovo gioco della casa di sviluppo inglese tra i tanti altri capolavori mancati. È un vero peccato che un'idea così buona sia stata sprecata in questo modo. Se siete degli appassionati di questo genere, *GTA* per Game Boy potrebbe anche piacervi, ma se non è così, sarà sicuramente meglio andare a cercare qualcos'altro.

Piccole macchine su piccole strade dovrebbero essere perfette per il Game Boy Color, ma non tutte le ciambelle riescono col buco!

Aiuto! A Mr. Big non piace avere a che fare coi principianti!

La maggior parte delle schermate viste su PlayStation sono state riprodotte in questa conversione!

Seconda Opinione!

AIUTO, NON TROVO LA RETROMARCIA!

La versione per PlayStation è famosa per la sua grande originalità. Poteva inoltre vantare una grande cura per i dettagli, nonostante i personaggi fossero decisamente piccoli. Sul mini-schermo del Game Boy tutti questi elementi sono davvero troppo piccini per risultare buoni. Se poi gli aggiungete un elevato numero di errori di programmazione, come l'assenza della retromarcia ecc., vi ritroverete tra le mani una cartuccia che non userete mai più dopo averla provata per cinque minuti.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Veramente ottima.

SONORO
Una grande varietà di musiche.

GIOCABILITÀ
Le macchine sono incontrollabili!

LONGEVITÀ
Vi annoierà molto presto...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale

GTA PER GAME BOY È LA PROVA CHE IL CRIMINE NON PAGA!

INFO!
Chi lo ha fatto? Warner Bros
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Platform

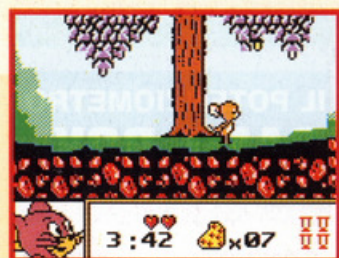
Trucco rapido!
Cercate sempre di premere AVANTI quando saltate dai veicoli. In questo modo riuscirete ad atterrare più lontano e a evitare alcuni ostacoli.

TOM & JERRY

TOM! DOV'E' QUEL DANNATO GATTO?

Recensione di Ito

Che peccato! Una delle coppie più famose della storia dei cartoni animati fa il suo debutto sul Game Boy Color, ma sarebbe stato meglio se Tom e Jerry avessero aspettato ancora un po'. Una volta eravamo tutti entusiasti del caro vecchio gatto che ingoiava dinamite o del simpatico topo che pattinava sul lavandino ghiacciato. In questa nuova versione elettronica, però, quei due simpatici mattacchioni sembrano essersi trasformati in due veri e propri zombi. Come se non bastasse, nei primi livelli incontrerete Tom così raramente che il gioco si sarebbe potuto anche chiamare *Jerry*! Sembra proprio che questa volta gli sviluppatori della Majesco Sales non siano riusciti a catturare quelle che sono in realtà le vere particolarità di questi due divertentissimi personaggi.

Proprio come capita abbastanza spesso nei cartoni animati, anche nel gioco Jerry potrà stare tranquillamente in piedi sullo spruzzo delle fontane?

C'E' UN TOPO IN CASA

Il sistema di gioco di *Tom & Jerry* ricalca perfettamente quello dei più classici platform, ma provandolo si ha subito la sensazione che manchi qualcosa. Jerry avanza con una lentezza esasperante sulle piattaforme, evitando gli spuntoni e collezionando tutti i pezzi di formaggio che trova. In tutti i livelli incontrerete tantissimi ostacoli che cercheranno di fermare la vostra "corsa" verso la fine dei vari livelli. Vedrete centinaia di frutti cadere dal cielo per colpire il nostro topolino sulla testa e ferocissime piante carnivore che cercheranno di morderlo in tutti i modi. Occasionalmente potrete anche saltare su delle piccole macchinette che vi permetteranno di oltrepassare i cespugli di rovi pieni di pericolosissime spine... e questo è tutto! Nonostante vi troverete a dover affrontare diversi luoghi come viali infestati da gatti randagi o parchi pieni di fontane decorative, l'azione di gioco rimarrà comunque sempre poco coinvolgente. Il Game Boy Color riesce a rendere nel migliore dei modi le coloratissime ambientazioni che sono state progettate per essere adattate il più possibile alle scorribande dei nostri amici. Il problema è che non riuscirete mai a divertirvi con *Tom & Jerry*, specialmente quando il livello di difficoltà inizierà ad aumentare in maniera esponenziale passando da un livello all'altro. Questa volta la Majesco Sales non è proprio riuscita a centrare il bersaglio. Se siete o meno degli appassionati del genere, vi consigliamo di provare con un altro titolo...

In ogni livello dovrete riuscire a collezionare un certo numero di pezzi di formaggio. Alcuni di questi li troverete nei posti più strani, come in questo caso...

Fate attenzione ai frutti che cadono, potrebbero farvi molto male... In fin dei conti siete sempre un piccolo topolino...

OUT OF BOUNDS
LEVEL 1
THE STREET

Tra un livello e l'altro potrete vedere sempre una simpatica scenetta, proprio come questa.

Seconda Opinione!

VI FARÀ SQUITTIRE...

Mi sono sempre piaciuti tantissimo Tom e Jerry! I loro cartoni sono veramente divertenti, anche dopo averli visti per un centinaio di volte. Tutta questa popolarità potrebbe essere lo spunto per la creazione di tantissimi giochi dedicati a questi simpatici mattacchioni, ma se dovessero essere tutti come questo potremmo farne a meno! Nonostante i platform siano sempre stati caratterizzati da un sistema di gioco molto veloce, in questo caso Jerry si muove con una lentezza veramente inaccettabile e Tom non lo ho quasi mai visto. Tom & Jerry è uno dei giochi meno divertenti che mi sia capitato di provare in questi ultimi tempi. Un vero peccato!

OCCHIO AL BONUS!

BONUS POINTS: 0050

REMAINING TURNS: 08

Per ottenere dei punti extra alla fine di ogni livello, tutto quello che dovrete fare sarà scoprire due carte uguali come nel classico gioco da tavola. È maledettamente facile, quindi non riuscirete neppure a divertirvi con questo "mini-gioco"!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
È sicuramente il punto di forza del gioco.

SONORO
Decisamente ripetitivo e noioso!

GIOCABILITÀ
È il platform più lento della storia...

LONGEVITÀ
Abbastanza lungo, ma non riuscirete ad arrivare fino in fondo...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
4,5
TUTTO FUMO E NIENTE ARROSTO...

INFO!
Chi lo ha fatto? Activision
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Sparatutto

Trucco rapido!
Se volete evitare di essere disintegrati dai colpi dei vostri nemici, potrete sempre spararagli contro. Ricordate pero' che i vostri veri obiettivi sono le astronavine aliene!

SPACE INVADERS

Recensione di Capitan Findus

IL RITORNO DEL RE DEI CLASSICI!

Ne è passato di tempo! Le prime versioni di *Space Invaders* apparvero nelle sale giochi nel lontano 1979, quando ancora i più piccoli di voi non erano neppure nati. Questo nuovo tipo di divertimento scosse prima gli Stati Uniti e poi tutto il mondo. Insieme ad altri miti come *Pac-Man* e *Pong!* diede inizio alla mania dei videogiochi, dalla quale siamo stati travolti tutti. Dopo più di venti anni, *Space Invaders* torna con una bellissima conversione per la nostra mini-console preferita. Grazie agli sviluppatori della Crawfish, è stata ripresa l'idea alla base del gioco originale e adattata alle caratteristiche del Game Boy Color. In questo modo potremo finalmente tornare a giocare con uno tra i migliori titoli della storia! La grafica è veramente ottima e curatissima, le musiche e gli effetti sonori sono simili a quelli originali, ma sono stati notevolmente migliorati e troverete tantissime altre novità!

UN PO' PIU' A DESTRA, NO! A SINISTRA...

L'innovazione principale che si nota giocando con la nuova versione di *Space Invaders* è la possibilità di scegliere fra tre astronavi. Ognuno dei vari modelli presenta delle diverse caratteristiche variando nei valori di scudi, velocità e armi. In questo modo potrete scegliere quella che si adatta meglio al vostro stile di gioco. Subito dopo vi troverete immersi nell'azione frenetica del primo livello e considerando che in questa cartuccia ne troverete a centinaia, non riuscirete a staccarvi molto presto dal vostro Game Boy. Fortunatamente otterrete una password ogni volta che riuscirete a superare un certo numero di livelli. Grazie a questa caratteristica dovrete ricominciare dall'inizio tutte le volte che deciderete di prendervi una pausa! Se siete troppo giovani per aver giocato con la versione originale da sala giochi, non dovrete lasciarvi sfuggire questa occasione di poter provare uno dei titoli che hanno segnato la storia del videogioco.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Come l'originale, ma molto migliorata!

SONORO
I vecchi motivetti sono ottimamente riarrangiati.

GIOCABILITÀ
Un sistema di gioco molto semplice e coinvolgente!

LONGEVITÀ
Raggiungere l'ultimo livello non sarà affatto facile...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
8,5
UN'OTTIMA CONVERSIONE DI UN FANTASTICO CLASSICO. DA NON PERDERE PER NESSUN MOTIVO!

Il sistema di gioco è lo stesso dell'originale e tutto gli si può dire tranne che sia noioso!

TUTTI PER UNO E TRE PER TUTTI!

Avrete a disposizione ben 3 potentissime astronavi tra le quali scegliere per distruggere tutte le forze aliene che minacciano il vostro pianeta. In queste schermate troverete tutte le indicazioni sulla velocità, gli scudi e le armi di ognuna di esse. Non vi resta che provarle tutte e scegliere quella che fa per voi!

Seconda Opinione!

CAPO ROSSO A CAPO ORO...

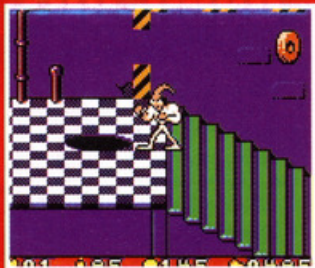
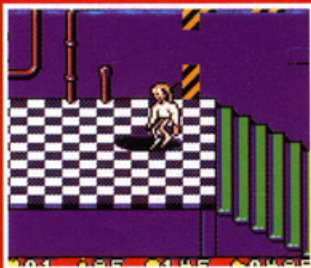
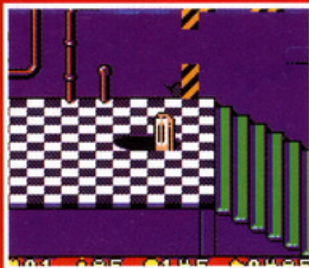
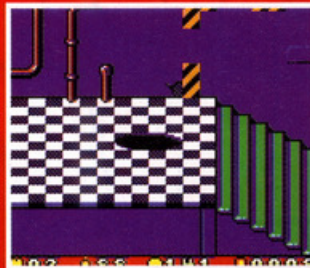
Giocando con questo Space Invaders mi sono divertito molto, ma immagino che il tutto possa diventare leggermente noioso quando ci si trova ad affrontare l'ennesimo livello. Resta comunque un'ottima soluzione quando si ha voglia di spazzare via qualche alieno senza troppo impegno.

INFO!
Chi lo ha fatto? Craver Ent.
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Platform

Trucco rapido!

Cercate con attenzione le pistole a raggi laser extra, poi usate Select per cambiare arma e blastare i mostriciattoli sara' molto piu' facile!

OCCHIO AI BUCHI!

Nella maggior parte dei casi, potrete cadere da quasi tutte le piattaforme senza subire alcun danno, ma i buchi sono una cosa completamente diversa! Se vi avvicinate troppo alla piccola e scura apertura di questo livello verrete risucchiati dentro senza via di scampo! Riuscirete a non far morire il povero Jim?

Attento Jim, è un pozzo senza fondo quello che vedi davanti a te?

Accidenti, perché nessuno mi ha avvisato?

Chi avrebbe mai detto che la testa di un verme potesse allungarsi così tanto...

Andato per sempre... o almeno fino alla prossima schermata!

EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY

RIUSCIRA' IL NOSTRO EROE A SALVARE ANCORA UNA VOLTA IL MONDO?

Recensione di Ito

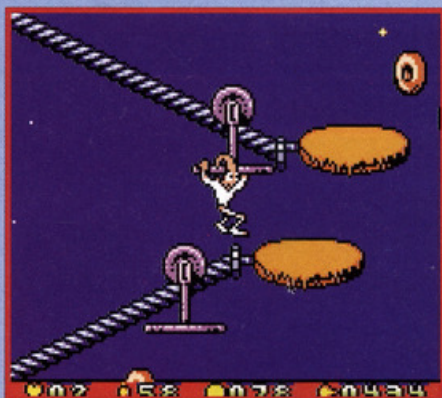
Dopo essere stato protagonista di tanti bellissimi giochi per non si sa più quante console, *Earthworm Jim* è ormai diventato una vera e propria celebrità! Era dunque inevitabile che il nostro eroe invertebrato e la sua tuta robotica arrivassero anche sullo schermo della nostra mini-console preferita. Siete pronti per vivere una fantastica avventura con *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy*? Se non vi è mai capitato di giocare con uno dei tanti titoli della serie, non dovrete assolutamente perdere questa ottima occasione. Il coloratissimo mondo di Jim è pieno zeppo di cani parlanti che si trasformano in lupi mannari, mucche volanti e uno scienziato pazzo con una scimmia che gli esce dalla testa. Non è un po' strano? Quando il nostro eroe non è impegnato a salvare l'universo, passa il suo tempo facendosi cadere sulla testa delle simpatiche e docili mucche (cosa che accade almeno una volta in ogni episodio).

Più grande sarà la pistola di Jim, maggiore sarà il danno che potrete arrecare ai vostri nemici.

FATE ATTENZIONE!

Uno dei più acerrimi nemici di Jim è il suo alter-ego Evil Jim. Questo tipo (assolutamente fuori di testa) è perfettamente identico a Jim, ma decisamente più cattivo. Grazie a questo losco individuo, il mondo, se non l'intero universo, è costantemente in grave pericolo. Ovviamente, solo un vero eroe sarà in grado di salvarlo. E chi sarà mai se non il simpaticissimo Jim ? Sembra infatti che il suo malvagio "gemello" si sia impossessato di una tremenda macchina di distruzione, creata

Nonostante il suo aspetto, questo piccolo alieno potrebbe essere un osso molto più duro di quanto non possiate credere. Fortunatamente Jim non gli darà il tempo di avvicinarsi troppo.

A cosa potrebbe servire un water a un lombrico? Lo scoprirete solo giocando...

Corre, salta e può persino aggrapparsi ai muri! Non c'è proprio limite all'abilità di questo verme!

Una pecora volante?!? Nel pazzo mondo di *Earthworm Jim*, incontrerete tantissimi personaggi veramente fuori di testa!

dal perfido Professor Monkey-For-A-Head.
Il terrificante Inter-Dimensional-Transporter-of-Doom sarebbe in grado di spazzare via l'intero universo (e poi noi dove andremmo a vivere?). Il nostro destino è quindi ancora una volta nelle mani dell'eroico vermiciattolo e della sua potentissima tuta robotica.

PIOGGIA DI MUCCHE

Cosa significa tutto questo tradotto sullo schermo del nostro Game Boy Color? Beh, insieme al buon vecchio Jim, dovremo affrontare 12 giganteschi livelli a tema, ognuno dei quali pieno zeppo di umorismo demenziale e creature che hanno come unico scopo quello di farvi a pezzettini. Insomma, *Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy* è un platform veramente divertente, pieno di ottime trovate umoristiche e con un'incredibile quantità di livelli. Il vero punto di forza di *Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy* è comunque l'altissima giocabilità.
I comandi di questo gioco rispondono sempre alla perfezione e non vi capiterà mai di morire perché Jim non si è mosso con la giusta rapidità! Il nuovo titolo della Crave non è esattamente il gioco che vi costringerà a stare incollati per ore allo schermo, ma non è neanche uno di quei titoli che stancano dopo dieci minuti. Se vi piacciono i platform (o anche se non ci avete mai giocato), dovreste vederlo almeno una volta, le mucche che cadono dal cielo sono davvero imperdibili!

QUESTA SAREBBE UN'OTTIMA ESCA PER PESCARE!

Qual è il problema? O non riesco a capire il senso umoristico di questo gioco, o Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy non è altro che un prodotto fatto di idee riciclate, con grafica e sonoro decisamente vecchi! Questo tipo di giochi è apparso centinaia di volte sul Game Boy! Cosa fanno quindi le case di produzione quando devono sviluppare un seguito? Sviluppano l'ennesimo platform pensando solo al conto in banca, ecco cosa fanno! Mi dispiace se siete dei fan del platform! Anche io lo sono stato, ma quando è troppo è troppo! Sembra che ultimamente, non si riesca a vedere dei giochi che non siano Platform.

Come è giusto che sia, anche questo idrante sputerà fuoco, o no?!?

Anche per il nostro eroe, arriva ogni tanto il momento di fare una pausa per meditare.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Colorata, ma decisamente superata!

SONORO
Motivetti carini, ma ripetitivi.

GIOCABILITÀ
I controlli rispondono sempre molto bene.

LONGEVITÀ
I livelli sembrano quasi tutti uguali.

Voto finale
8

UN PLATFORM MOLTO DIVERTENTE, MA POCO ORIGINALE!

TUROK: RAGE WARS

A CACCIA DI DINOSAURI TASCABILI

Dopo lo splendido *Turok: Seeds of Evil* la Acclaim ci propone una nuova versione della sua serie più popolare. Preparate arco e frecce, con *Turok: Rage Wars* visiterete ancora una volta un terrificante universo popolato da mostruosi dinosauri mutanti che non vogliono altro che sbranarvi. Questa volta Turok dovrà conquistare ben quattro pianeti diversi per riuscire a ritrovare il "Bordone della Luce" che contiene il potere della creazione.

FRUSTRAZIONE

Il sistema di gioco ricalca quello dei tipici sparatutto a scorrimento con la visuale dall'alto e il nostro eroe non avrà quindi piena libertà di movimento. Questa scelta dei programmatori potrebbe creare qualche problema alla giocabilità. In particolar modo, potreste avere qualche problema se doveste ritrovarvi a fronteggiare uno dei 13 tipi di nemici diversi e mentre cercate di recuperare un potenziamento nascosto dietro qualche angolo. Se non sarete abbastanza rapidi, vedrete il bonus sparire per sempre oltre lo schermo e alla lunga potrebbe essere frustrante. In ogni caso, chi ha apprezzato le precedenti avventure del cacciatore di dinosauri non potrà fare a meno di giocare a *Turok: Rage Wars*.

Gli appassionati delle avventure di Turok non potranno fare a meno di apprezzare il suo fratellino minore.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA Livelli disegnati molto bene.

SONORO Musiche ed effetti mai monotoni.

GIOCABILITÀ Un po' frustrante durante le prime partite…

LONGEVITÀ Se superate le varie missioni, ci giocherete per molto tempo!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 7

UNA DIVERTENTISSIMA CONVERSIONE DI UN GRANDISSIMO GIOCO!

INFO!
Chi lo ha fatto? Namco
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Puzzle

Prendete le chiavi per aprire i passaggi segreti, ma fate sempre attenzione ai fantasmi.

Ms. PAC-MAN SPECIAL COLOR EDITION

LABIRINTI E FANTASMI

Secondo voi com'è possibile realizzare una nuova edizione di un grande classico del passato lasciando immutata la struttura di gioco, ma rendendola allo stesso tempo più attuale? I programmatori della Namco si sono fatti la stessa domanda e ora vogliono dimostrarcelo con una nuova versione di una pietra miliare della storia dei videogiochi, *Ms. Pac-Man*. La simpatica pallina con fiocco e rossetto ha fatto impazzire milioni di giocatori in tutto il mondo e ha finalmente deciso di far sballare tutti i possessori di Game Boy Color.

I VECCHI TEMPI

I 20 anni passati dall'uscita della mitica versione per sala giochi non hanno cambiato molto le cose, ma questa non è assolutamente una brutta notizia. Lo scopo del gioco è sempre lo stesso: mangiare i puntini sparsi per i labirinti, evitare i malefici fantasmini (tranne quando si è ingoiata la super pallina) e prendere i frutti che se ne vanno in giro per lo schermo. Anche questa volta la giocabilità è veramente ottima e la modalità Super Pac-Man aggiunge quel pizzico di novità che renderà felici tutti i fan della pallina gialla.

Avete mai visto una pallina gialla con il fiocco e il rossetto?

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA Basilare, ma è sempre Pac Man.

SONORO Wako… wako… glip… wako…

GIOCABILITÀ Non vi annoierete mai!

LONGEVITÀ Una volta iniziato non vi fermerete più!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 7

UN PO' DATATO, MA ANCORA DANNATAMENTE DIVERTENTE!

Trucco rapido!
Cercate di fare pratica il piu' possibile con i vari sotto-giochi che troverete o rischierete di perdere le prime sfide.

Un orologio ci spiega le regole del gioco che stiamo per affrontare... e noi dovremmo prenderlo sul serio?

Uhm... questo non è affatto divertente! Nessuno ha insegnato le buone maniere a questi tizi?

Belle, la vera protagonista della storia. Tutti i personaggi sono rappresentati come se fossero delle figurine di cartone.

Questo orologio è veramente insuperabile! Oltre a darvi la sveglia, vi porta anche la "posta"!

BEAUTY AND THE BEAST

UNA FIABA ANTICA COME IL TEMPO...

Questo è veramente strano! Negli ultimi tempi quasi tutti i capolavori cinematografici della Disney si sono trasformati in bellissimi giochi per la nostra mini-console preferita. Questa volta però la meravigliosa storia de "La Bella e la Bestia" sembra aver dato vita a un titolo veramente particolare. *Beauty and the Beast* della Disney Interactive potrebbe infatti essere considerato una sorta di collezione di giochi da tavola ispirata al bellissimo lungometraggio. Nonostante l'idea possa essere interessante, dobbiamo ammettere che la divisione addetta allo sviluppo di videogiochi della Disney non è proprio riuscita a centrare il bersaglio. Ispirandosi al sistema di gioco del fantastico *Mario Party* per N64, il nuovo titolo della Disney Interactive non riesce a fare altro che mettervi di fronte a una simulazione di "Gioco dell'Oca".

TIRIAMO I DADI

Il vero problema di *Beauty and the Beast* è il limitato numero di mini-giochi che si possono affrontare durante la partita. Quelli di carte sono abbastanza semplici da essere convertiti perfettamente per la piccola console della Nintendo, ma una sezione di tiro al bersaglio? Dobbiamo ammettere che nella storia del Game Boy non si è vista di certo una grande quantità di sparatutto in soggettiva! Altri mini-giochi (nonostante l'estrema semplicità) funzionano molto bene, come quello dei barili rimbalzanti, ma dopo averli affrontati una volta non sentirete nessun bisogno di farlo di nuovo. D'altra parte non c'è una gran soddisfazione nello sfidare delle candele o delle teiere a un gioco come questo. *Beauty and the Beast* è insomma un titolo decisamente troppo semplice e senza pretese, con il quale solo i più piccoli potrebbero divertirsi per non più di qualche ora. È un vero peccato, specialmente se consideriamo tutti gli altri giochi che ci sono stati proposti dalla Disney Interactive negli ultimi tempi!

Recensione di Lo Spaccone

Seconda Opinione!

BELLO E PERICOLOSO!

Tanto di cappello alla Disney Interactive! Gli sviluppatori del colosso americano hanno creato un gioco per Game Boy Color decisamente divertente e innovativo. Sarebbe stato fin troppo facile dare vita a un altro noiosissimo platform. Beauty and the Beast è invece un prodotto incredibilmente originale, caratterizzato da una grafica ottima e da tutti i simpaticissimi personaggi del film. Da quando ho iniziato a giocarci non sono ancora riuscita a fermarmi!

LA BELLA E LA PISTOLA...

Ecco cosa vi troverete davanti quando affronterete le sezioni di sparatutto! Se non vi sarete allenati per ore, sarà veramente difficile riuscire a colpire un numero decente di bersagli. Fortunatamente, nella maggior parte dei casi gli altri sotto-giochi che incontrerete sono decisamente più semplici!

Chissà per quale motivo tutti vogliono eliminare a ogni costo la povera Bestia! Non sembra anche a voi un tipo simpatico?

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA In questo campo la Disney non ha rivali!

SONORO Colonna sonora simile a quella del film.

GIOCABILITÀ Un vero e proprio gioco da tavola.

LONGEVITÀ Se dovesse piacervi, potrebbe essere praticamente infinito.

fetecchia accettabile grandioso mitico

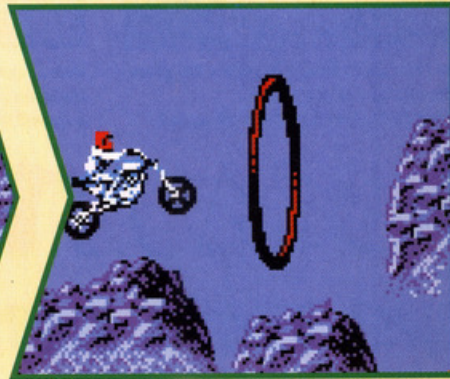
Voto finale 6

CONSIGLIATO A UN PUBBLICO DECISAMENTE GIOVANE!

INFO!
Chi lo ha fatto?	Take 2
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Azione

Trucco rapido!
Studiate bene la preparazione della vostra moto! Nei livelli piu' complicati mantenete bassa la velocita' o perderete il controllo.

EVIL KNIEVEL

ACROBAZIE E INCIDENTI VERAMENTE SPETTACOLARI!

Recensione di Birillo

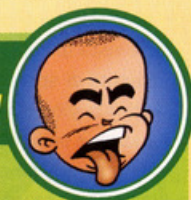
Le imprese di cui si è reso protagonista il vero Evil Knievel (come saltare il Gran Canion o la Muraglia Cinese) sono state finalmente trasportate sulla nostra mini-console preferita. Con il nuovo titolo della Take 2 potrete lanciarvi in alcune tra le sfide più spettacolari, che consisteranno nell'eseguire degli incredibili salti o affrontare delle montagne russe in pieno stile Sonic! Gareggiando sui cinque intricatissimi percorsi, potrete visitare delle famosissime città come Las Vegas, Londra, San Francisco e Hollywood. In ogni caso, il vostro scopo sarà quello di superare con la vostra moto un'incredibile varietà di ostacoli sbalordendo il pubblico con delle assurde acrobazie! Per quanto riguarda il vostro bolide a due ruote, gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro, rendendolo incredibilmente agile e reattivo. Oltre a questo, avrete anche la possibilità di modificare l'assetto della vostra moto fin nei minimi dettagli prima di cominciare una gara. Queste caratteristiche permettono al titolo della Take 2 di essere estremamente coinvolgente e molto divertente da giocare... almeno fino al primo ostacolo!

GRAN KNIEVEL

La Tarantula ha probabilmente dedicato un po' troppo tempo alla creazione di un numero esagerato di opzioni, dimenticando di curare al meglio la giocabilità. Vi servirà una buona dose di esperienza anche per saltare dei piccoli ostacoli e barili apparentemente innocui, visto che i controlli del gioco sono decisamente poco reattivi. Tutto il divertimento che potrebbe nascere dal correre con una potentissima moto a velocità incredibili scompare nel momento in cui vi rendete conto del fatto che bisogna procedere con molta cautela, a meno che non vogliate tornare in continuazione alla linea di partenza, cosa che purtroppo accade a ogni caduta. La mappa che viene visualizzata sul fondo dello schermo è abbastanza inutile e dopo un po' ogni pista non sarà altro che una sfida a ripartire il minor numero di volte possibile. Purtroppo sembra proprio che questo gioco sia troppo difficile per essere divertente...
La prima volta che ne abbiamo sentito parlare abbiamo pensato che sarebbe stato in grado di offrirci le stesse emozioni provate con *High-octane*. L'aggiunta di tutta una serie di salti e vari ostacoli da schivare sembrava essere un altro punto di forza, ma dopo averci giocato abbiamo dovuto cambiare idea. Se siete dei veri appassionati di acrobazie motociclistiche, allora *Evil Knievel* potrebbe essere il gioco che fa per voi, ma se non è così, sarà meglio cercare qualcos'altro...

Le piste sono tutte incredibilmente complicate! Non sarà affatto facile riuscire a trovarne una semplice...

BAD LUCK!
You have 5 bikes.

Questa è la schermata che vedrete più spesso... quella della caduta.

SPACCHIAMOCI LE OSSA!

Non mi meraviglia affatto che ci siano così pochi giochi di motocross per il Game Boy. Sono dannatamente difficili! Per un attimo questo gioco mi ha divertito molto, grazie ai controlli abbastanza reattivi, ma dopo le prime partite il nervosismo non mi ha permesso di proseguire per vedere i livelli successivi. Se avrete abbastanza pazienza per continuare e se riuscirete a "domare" la vostra moto, potreste anche ottenere qualche piccola soddisfazione, ma il settaggio che precede ogni gara è decisamente troppo complicato! Nonostante questo, non me la sento di sconsigliare Evil Knievel a tutti, ma non è sicuramente un titolo indicato ai più piccoli...

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
La moto è curata fin nei minimi dettagli!

SONORO
La musica è abbastanza divertente e gli effetti veramente ok!

GIOCABILITÀ
Decisamente troppo complesso per essere divertente!

LONGEVITÀ
Se riuscirete a capire come si gioca, potreste anche giocarci per molto tempo...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale

UN BUON GIOCO ROVINATO DA UNA GIOCABILITÀ QUASI INESISTENTE!

INFO!

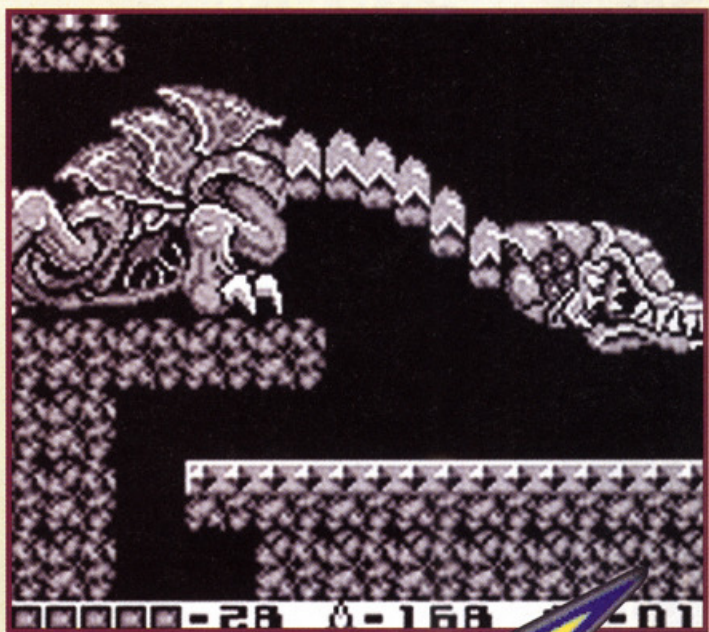
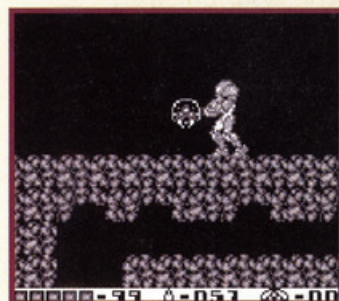
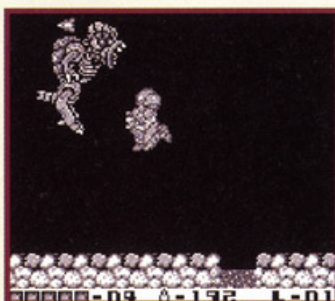
Chi lo ha fatto?	Nintendo
Quando è uscito?	1991
Di che si tratta?	Avventura

Un viaggio nel passato per ricordare i giochi che hanno reso grande la nostra console preferita! Nonostante sia trascorso tantissimo tempo dalla sua nascita, il portatile della Nintendo continua a essere un punto di riferimento per moltissimi videogiocatori. Gran parte del suo successo lo deve sicuramente a un incredibile numero di titoli veramente fantastici che sono entrati nella storia dell'intrattenimento elettronico. Allacciate le cinture, lo spettacolo sta per cominciare!

METROID 2

UNA FANTASTICA AVVENTURA SENZA PRECEDENTI!

Recensione di Ito

Il primo *Metroid* (uscito per NES) divenne subito un classico! Con la nascita del Game Boy, tantissimi dei titoli per la vecchia console casalinga a 8-bit della Nintendo (come *Super Mario Land* o *Final Fantasy Legend*) vennero riproposti nella versione portatile. Ciò nonostante era molto raro che venisse sviluppato un seguito direttamente per il Game Boy. La maggior parte della case di sviluppo non se la sentiva di fare un passo così azzardato, ma la Nintendo lo fece e diede vita a un vero capolavoro. La grafica dei giochi per il vecchio Game Boy non era di certo in grado di lasciarci a bocca aperta. La scarsa potenza del processore grafico e l'assenza dei colori non lasciavano molto spazio all'innovazione e alla creatività. La validità di un gioco per Game Boy derivava principalmente dalla giocabilità e dalla chiarezza delle immagini (l'importante era riuscire a capire cosa stesse succedendo sul piccolo schermo). Presentando un aspetto molto simile alla sua controparte per NES, *Metroid 2* riusciva a proporre un'esperienza di gioco veramente spettacolare. Con un'incredibile varietà di armi, potenziamenti e nemici, *Metroid 2* per Game Boy divenne presto un mito per tutti i possessori della console portatile della Nintendo. L'unico difetto che si poteva riscontrare in questa fantastica avventura della Nintendo era probabilmente la colonna sonora. Questo era comunque un difetto abbastanza relativo, visto che grazie a un sistema di gioco estremamente frenetico, non c'era di sicuro il tempo per stare a sentire le musichette. Le carenze della colonna sonora erano comunque rimpiazzate da ottimi effetti sonori. Dal momento che Samus (la protagonista) combatteva in un mondo alieno, si potevano sentire un sacco di strani rumori, tutti realizzati abbastanza bene. Il sistema di gioco era identico a quello del precedente episodio, i livelli scorrevano orizzontalmente e verticalmente e presentavano delle piattaforme che vi permettevano di passare da una parte all'altra dei quadri. La cosa che sicuramente non mancava in *Metroid 2* era la possibilità di saltare e sparare a più non posso! All'inizio del gioco i poteri di Samus erano relativamente limitati. Il vostro scopo principale era quello di localizzare degli oggetti che le conferissero dei nuovi poteri. Alcuni di

questi potenziamenti permettevano a Samus di piazzare delle bombe, di eseguire dei salti incredibili e di aderire alle pareti in modo tale da poter superare i vari livelli. Lo scopo del gioco era quello di sconfiggere tutti i metroids che infestavano il pianeta e per rendervi il compito più semplice, il loro numero era riportato nell'angolo in basso dello schermo. Una volta eliminati tutti i nemici presenti nel livello, arrivava un terremoto che vi permetteva di passare all'area successiva. I comandi del gioco erano molto semplici e non si riscontravano problemi neppure quando si ottenevano dei nuovi poteri. Bisogna ammettere che i ragazzi della Nintendo riuscirono a sviluppare un numero incredibile di mosse, vista la presenza di due pulsanti soltanto. Saltare arrotolati come una palla e arrampicarsi su una parete, mentre si eliminano orde di nemici con dei missili devastanti, erano operazioni tanto semplici che potevano essere eseguite da chiunque. Sebbene il concetto del gioco non fosse incredibilmente innovativo (era sempre un seguito), sviluppare il seguito di un titolo per NES direttamente sul Game Boy fu probabilmente la mossa più coraggiosa che fosse mai stata fatta dalla grande N nella sua storia. A quei tempi (quando ancora non si potevano neppure sognare titoli come *Rayman* o *Resident Evil* per la piccola console della Nintendo), la possibilità di avere un gioco come *Metroid* sempre a portata di mano era veramente una grandissima novità! Anche se sarà molto difficile trovarne una copia oggi, se non avete mai visto questo bellissimo gioco vi consigliamo di tentare l'impossibile per riuscire a vederlo almeno una volta.

Seconda Opinione!

UN GIOCO SENZA FINE!

La possibilità di esplorare delle ambientazioni veramente enormi e di incontrare tantissimi potenziamenti e nemici dietro ogni angolo era sicuramente il grande punto di forza di Metroid 2. Nonostante fosse un gioco veramente vasto e ci sia voluto tantissimo tempo per finirlo, questo non mi ha impedito di giocarlo più di una volta. Solo in questo modo sono riuscita a scoprire tutti i segreti e gli enigmi che questo gioco aveva da offrire. Qualche tempo fa mi è capitato di ritrovare la sua cartuccia e anche se era veramente tanto tempo che non ci giocavo più, non sono riuscita a non giocarci ancora una volta. Devo ammettere che è stato ancora molto divertente.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Sempre molto chiara, nonostante la velocità!

SONORO
Musiche un po' fiacche, ma tantissimi effetti molto curati...

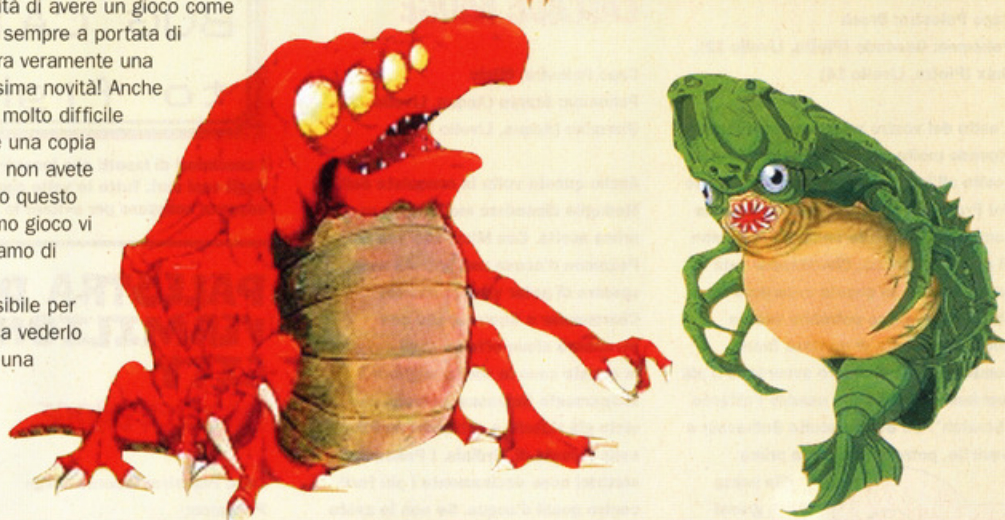
GIOCABILITÀ
Un sistema di gioco complicato, ma semplice al tempo stesso!

LONGEVITÀ
Un sacco di livelli incredibilmente vasti.0

che BOMBA!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
9

UNA FANTASTICA AVVENTURA CHE NON HA RISENTITO DEGLI ANNI...

HELP!

L'invasione dei Pokémon e' iniziata anche in Italia! I giochi per Game Boy sono usciti da poco, ma hanno gia' riscosso un enorme successo! Per questo motivo i nostri esperti allevatori si sono dati da fare e hanno realizzato questa strategia che vi permettera' di affrontare questa avventura senza troppi problemi.

POKÉMON RED & BLUE

DIVENTA ANCHE TU UN GRANDE ALLENATORE DI POKÉMON!

Nonostante gironzolare per il mondo di Pokémon alla ricerca dei simpatici mostriciattoli sia una vera impresa, il vostro obiettivo principale sarà quello di collezionare tutte le Medaglie. Quando sarete riusciti a ottenerle tutte, potrete infatti accedere allo scontro finale per ottenere il titolo di maestro dei Pokémon. Per ricevere le Medaglie, non dovrete fare altro che sconfiggere i Capi Palestra (Gym Leaders) delle varie città che raggiungerete durante il vostro viaggio.

PALESTRA DI PEWTER CITY

BOULDER BADGE

Capo Palestra: Brock
Pokémon: Geodude (Pietra, Livello 12), Onix (Pietra, Livello 14)

L'esito del vostro primo combattimento dipende molto dal Pokémon che avete scelto all'inizio del gioco nel laboratorio del Professor Oak. L'elemento al quale sono assolutamente immuni i Pokémon di pietra è il fuoco, Charmander sarà quindi inutile. In questo caso però la strategia migliore potrebbe essere quella di cercare di mettere fuori combattimento il vostro avversario il più rapidamente possibile usando l'attacco "Scratch". Se avrete scelto Bulbasaur o Squirtle, potrete vincere la prima medaglia senza grossi problemi.

PALESTRA DI CERULEAN CITY

CASCADE BADGE

Capo Palestra: Misty
Pokémon: Staryu (Acqua, Livello 18), Starmine (Acqua, Livello 21)

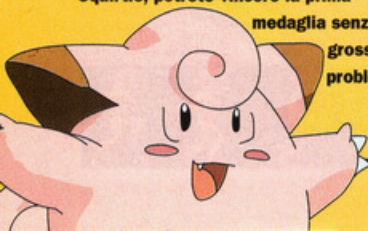
Anche questa volta la conquista della Medaglia dipenderà molto dalla vostra prima scelta. Con Misty che usa dei Pokémon d'acqua non potrete neanche sperare di poter vincere usando Charmander o Squirtle, che non avrebbero alcun effetto sugli avversari. In questo caso la scelta migliore è sicuramente Bulbasaur, a meno che non siate già riusciti a catturare un Pikachu nella foresta di Virdinia. I Pokémon elettrici sono decisamente i più forti contro quelli d'acqua. Se non lo avete incontrato e non avete con voi Bulbasaur, allora sarebbe il caso di tornare indietro e cercarne uno.

I cacciatori di insetti che incontrerete nella Foresta di Virdinia potrebbero essere degli ossi duri. Tutte le volte che ne incontrerete uno, vi sfiderà e non potrete neppure scappare per evitare lo scontro.

PALESTRA DI VERMILION CITY

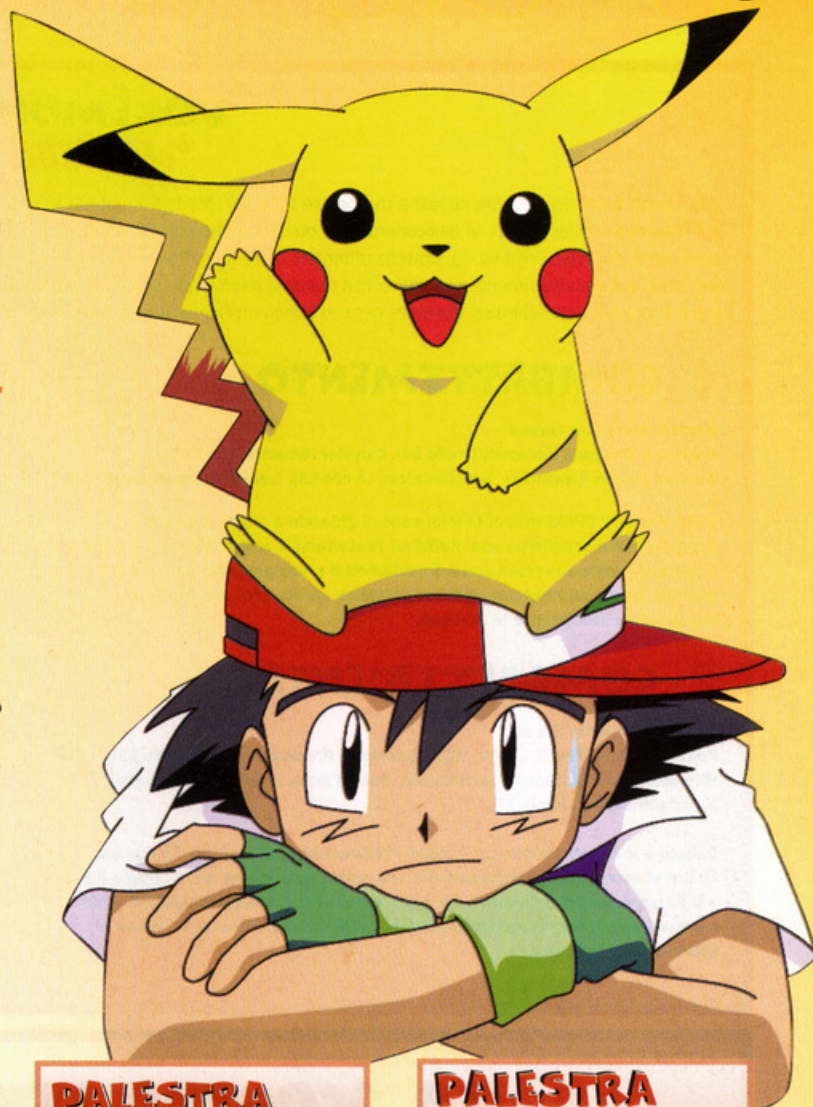
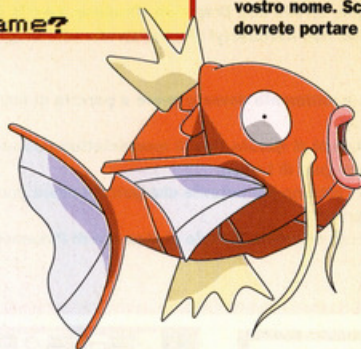
THUNDER BADGE

Capo Palestra: Tenente Surge
Pokémon:
Voltorb (Elettricità, Livello 21),
Pikachu (Elettricità, Livello 18),
Raichu (Elettricità, Livello 24)

Se a questo punto sarete riusciti a catturare qualche Pokémon di terra, il combattimento con i Pokémon elettrici di Surge potrebbe essere decisamente meno duro di quanto si possa credere. Infatti sembra proprio che i Pokémon di terra siano totalmente immuni agli attacchi elettrici. Nonostante questo, qualsiasi Pokémon di livello superiore al ventesimo sarà in grado di combattere ad armi pari con quelli di Surge. Fate attenzione a non usare dei Pokémon d'acqua o potreste essere sconfitti prima ancora di accorgervene.

PALESTRA DI CELADON CITY
RAINBOW BADGE

Capo Palestra: Erika
Pokémon:
Victreebel (Erba, Livello 29),
Tangela (Erba, Livello 24),
Vileplume (Erba, Livello 29)

Dire che questo combattimento è facile è veramente poco! I Pokémon d'erba del Capo Palestra di Celadon City cadranno sotto i vostri attacchi come le foglie in autunno. I mostriciattoli che appartengono a questo elemento sono incredibilmente deboli contro i Pokémon di fuoco come Charmander. Sarà sufficiente un qualsiasi Pokémon di fuoco al livello 25 per bruciacchiare in men che non si dica tutti gli avversari.

All'inizio del gioco dovrete scegliere il vostro nome. Scegliete bene, perché ve lo dovrete portare dietro per tutto il gioco.

PALESTRA DI SAFFRON CITY
MARSH BADGE

Capo Palestra: Sabrina
Pokémon: Kadabra (Psichico, Livello 38), Mr. Mine (Psichico, Livello 37), Venomoth (Veleno, Livello 38), Alakazam (Psichico, Livello 43)

Per uscire vittoriosi anche da questo scontro, i vostri Pokémon dovranno essere almeno al livello 40. Anche in questo caso, però, lo scontro con Sabrina potrebbe rivelarsi più duro di quanto non si possa credere... Se sarete stati abbastanza fortunati da aver trovato dei Pokémon insetto, questo è il momento giusto per tirarli fuori (sembrano essere particolarmente efficaci contro quelli psichici). In caso contrario, usate il vostro miglior Pokémon elettrico e incrociate le dita...

PALESTRA DI FUCHSIA CITY
SOUL BADGE

Capo Palestra: Koga
Pokémon: Koffing (Veleno, Livello 37), Muk (Veleno, Livello 39), Koffing (Veleno, Livello 37), Weezing (Veleno, Livello 43)

Se state cercando un combattimento facile, questo è proprio quello che fa per voi! Oltre al fatto che i vostri Pokémon dovrebbero aver superato di un bel po' il quarantesimo livello, potreste vincere questo scontro anche a occhi chiusi, specialmente usando dei Pokémon psichici. In questo caso potrete spazzarli via tutti con il potentissimo PsyBeam.

PALESTRA DI CANNIBAR ISLAND
VOLCANO BADGE

Capo Palestra: Blaine
Pokémon: Growlithe (Fuoco, Livello 42), Ponyta (Fuoco, Livello 40), Rapidash (Fuoco, Livello 42), Arcanine (Fuoco, Livello 47)

Ancora una volta l'esito del combattimento dipenderà moltissimo dal Pokémon che avete scelto all'inizio del gioco. Se avete con voi Squirtle, il più è fatto! Blaine infatti utilizza tutti Pokémon di fuoco, che sono decisamente svantaggiati contro quelli d'acqua. Tutti gli altri Pokémon avranno uno scarso effetto, ma evitate assolutamente di usare dei Pokémon di erba, a meno che non vogliate essere abbrustoliti per bene!

PALESTRA DI VIRDINIA CITY
EARTH BADGE

Capo Palestra: Giovanni
Pokémon: Rhyhorn (Terra, Livello 45), Dugtrio (Terra, Livello 42), Nidoqueen (Terra, Livello 43), Nidoking (Terra, Livello 45), Rhydon (Terra, Livello 50)

Per affrontare questo combattimento potrete scegliere se usare i Pokémon psichici o quelli d'acqua, visto che Giovanni usa solo quelli di terra. Nonostante i Pokémon acquatici siano molto efficaci, gli attacchi psichici sono in grado di provocare dei danni consistenti. Se i vostri Pokémon avranno raggiunto il cinquantesimo livello, non avrete nessun problema nel vincere l'ottava medaglia. Attacchi come L'Hydro Pump e lo Psychic possono infatti eliminare gli avversari anche in un colpo solo!

POKÉMON LEAGUE
"I FANTASTICI QUATTRO"

Quando finalmente sarete riusciti a raccogliere tutte le 8 Medaglie, potrete accedere alla Lega dei Pokémon per affrontare i quattro campioni che incontrerete alla fine della Victory Road. Vi assicuriamo che questi quattro non hanno raggiunto il titolo di allenatori definitivi senza motivo... Se vorrete riuscire a diventare l'allenatore più bravo della storia, dovrete affrontarli con i vostri Pokémon migliori! I vostri mostriciattoli dovranno aver raggiunto (se non superato) il livello 55. Se non sarà così, verrete sicuramente sconfitti senza neppure rendervene conto! Ricordate anche che l'unica possibilità di far recuperare i vostri Pokémon sarà quella di usare le pozioni, visto che non troverete nessun Pokémon Center tra un incontro e l'altro.

1° COMBATTIMENTO

Membro dell'Elite: Lorelei
Pokémon: Dewgong (Ghiaccio, Livello 54), Cloyster (Ghiaccio, Livello 53), Slowbro (Acqua, Livello 54), Jynx (Ghiaccio, Livello 56), Lapras (Ghiaccio, Livello 56)

Visto che tutti i Pokémon di Lorelei sono di ghiaccio o acqua, dovrete assolutamente sceglierne uno elettrico! Tirate fuori il vostro Raichu più forte e attaccate i vostri avversari con il Thunderbolt il prima possibile per mandarli al tappeto. Anche un Pokémon di fuoco potrebbe essere efficace, ma non riuscireste a sconfiggere lo Slowbro.

2° COMBATTIMENTO

Membro dell'Elite: Bruno
Pokémon: Onix (Pietra, Livello 53), Hitmonchan (Combattimento, Livello 55), Hitmonlee (Combattimento, Livello 55), Onix (Pietra, Livello 56), Machamp (Combattimento, Livello 58)

Questo è lo scontro ideale per i vostri Pokémon acquatici, visto che due dei Mostri di Bruno sono particolarmente vulnerabili ad attacchi come l'Hydro Pump o il Blizzard. Se doveste avere dei problemi con i due Pokémon lottatori, potete sempre usare il vostro Pokémon psichico e spazzare via i vostri avversari utilizzando lo Psybeam.

3° COMBATTIMENTO

Membro dell'Elite: Agata
Pokémon: Gengar (Veleno, Livello 56), Golbat (Veleno, Livello 56), Haunter (Veleno, Livello 55), Arbok (Veleno, Livello 58), Gengar (Veleno, Livello 60)

È arrivato il momento di tirare fuori i vostri Pokémon psichici (Alakazam sarebbe perfetto) e usare tutti i loro attacchi per eliminare i cinque mostriciattoli di Agatha. Altri Pokémon potrebbero riuscire ad avere la meglio sui loro avversari, ma impiegherebbero più tempo rischiando di subire dei danni troppo pesanti.

4° COMBATTIMENTO

Membro dell'Elite: Lance
Pokémon: Gyarados (Acqua, Livello 58), Dragonair (Dragone, Livello 56), Dragonair (Dragone, Livello 56), Aerodactyl (Pietra, Livello 60), Dragonite (Dragone, Livello 62)

Per affrontare questo combattimento dovrete avere a portata di mano i vostri migliori Pokémon acquatici.
Sembra infatti che gli attacchi di questo tipo di mostriciattoli possano avere qualche effetto contro i dragoni di Lance.
Il Blizzard è sicuramente l'attacco più potente che potrete usare per eliminare i Pokémon del vostro avversario.
Dopo questo combattimento otterrete il titolo di Maestro di Pokémon, ma la storia non finisce qui...

LO SCONTRO FINALE!

Se pensavate di aver finito, vi siete sbagliati di grosso! Dopo aver faticato per sconfiggere i quattro Campioni della Lega dei Pokémon, incontrerete di nuovo una vecchia conoscenza... è proprio Gary, il nipote del Professor Oak! Il vostro rivale per eccellenza è infatti riuscito ad acquisire il titolo di Maestro di Pokémon poco prima del vostro arrivo. La cosa più importante della quale dovrete assicurarvi prima di affrontare Gary, è di avere a disposizione una varietà di Pokémon tale da poter battere qualsiasi tipo di nemico. Siete pronti? Che la battaglia abbia inizio!

Per sperare di sconfiggere Gary dovrete avere tutti i Pokémon al meglio della forma, non è diventato Maestro di Pokémon per niente! Accertatevi di avere al primo posto il più forte tra i vostri Pokémon elettrici come Raichu per eliminare facilmente Pidgeot. A questo punto è il momento di Alakazam. Per sconfiggere questo potente Pokémon psichico dovrete dare fondo a tutti i vostri attacchi più forti. Quando avrete avuto la meglio su Alakazam (assicuratevi di aver fatto recuperare i vostri Pokémon usando qualche pozione) utilizzate un Pokémon acquatico come Blastoise per eliminare Rhydon il più velocemente possibile. Fatto questo, iniziano i veri problemi... Dovrete ricordarvi quale Pokémon è stato scelto da Gary all'inizio del gioco, perché i suoi ultimi tre mostriciattoli dipenderanno proprio da questo. Se il vostro avversario ha scelto Charmander, usate i vostri Pokémon di fuoco per eliminare i primi due di Gary e uno d'acqua per sconfiggere lo Sharizad. Se invece Gary dovesse aver preso Squirtle, il vostro compito sarà un po' più duro. Scegliete un Pokémon d'acqua per il primo scontro, uno di fuoco per il secondo e il più potente tra quelli elettrici per prendersi cura di Blastoise. Nel caso in cui Gary dovesse aver scelto Bulbasaur, sarete sicuramente in grado di eliminare tutti i Pokémon avversari con uno d'acqua, in particolar modo se avrete a disposizione un attacco Blizzard. Quando avrete finalmente sconfitto Gary, acquisirete il titolo di Maestro di Pokémon definitivo! Non siete riusciti a collezionare tutti i Pokémon? Niente paura, continuando il gioco potrete continuare ad andare a caccia di Pokémon per trovarli tutti e ricordate... Gotta Catch'em All!

Ricordatevi di passare sempre nei tantissimi Pokémon Center che troverete durante il vostro cammino. Senza dover spendere un soldo, potrete far curare tutti i vostri Pokémon.

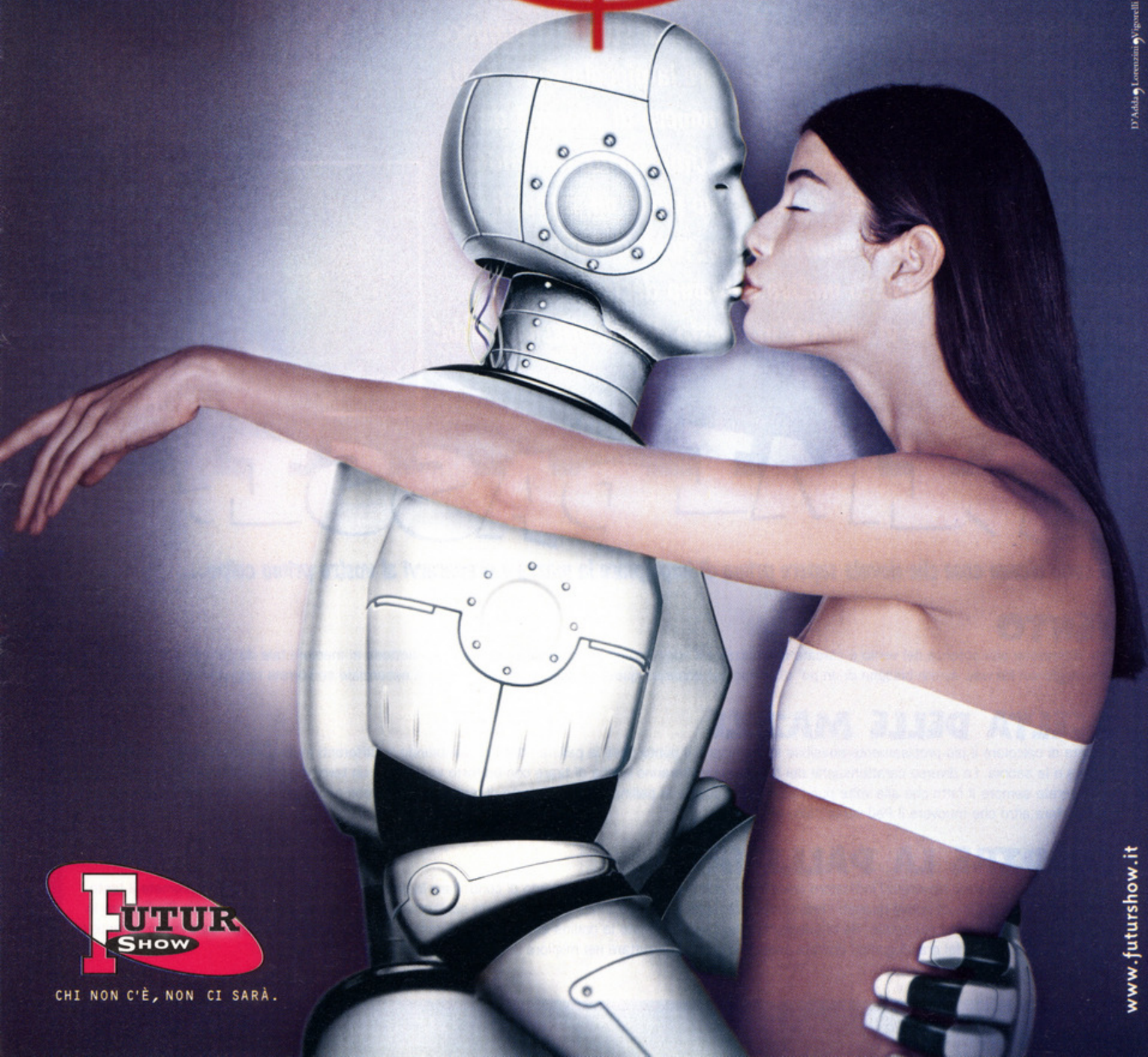
INDIGO PLATEAU
TITOLO DI MAESTRO DI POKÉMON

Maestro di Pokémon: Gary
Pokémon: Pidgeot (Volo, Livello 61), Alakazam (Psichico, Livello 59), Rhydon (Pietra, Livello 61)
Charmander: Exeggutor (Erba, Livello 61), Gyarados (Acqua, Livello 63), Charizad (Fuoco, Livello 65)
Squirtle: Arcanine (Fuoco, Livello 61), Exeggutor (Erba, Livello 63), Blastoise (Acqua, Livello 65)
Bulbasaur: Gyarados (Acqua, Livello 61), Arcanine (Fuoco, Livello 63), Venusaur (Erba, Livello 65)

31 MARZO 3 APRILE 3000

FUTURSHOW

PIÙ DI IERI
MENO DI DOMANI.

Bologna Città Europea della Cultura

D'Adda, Lorenzini, Vigorelli

FUTUR SHOW

CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

www.futurshow.it

Appena la pallina sara' pronta sul tee e il sudore iniziera' a imperlarvi la fronte, alcuni di questi trucchi potrebbero tornarvi utili! D'altra parte il vostro scopo e' anche di stupire il pubblico che non aspetta altro che vedervi sparare la piccola sfera dritta in buca. Mario Golf propone un gran numero di percorsi da giocare e una tonnellata di personaggi tipicamente Nintendo da battere. Oltre al gioco principale ci sono pero' un sacco di segreti da scoprire esplorando il paesaggio o visitando vari luoghi. Proprio per questo motivo abbiamo deciso di darvi qualche consiglio che vi aiutera' in questa divertentissima sfida!

PRIMI PASSI!

Ci sono alcune cose che dovete sapere prima di impugnare la mazza e prepararvi al vostro primo colpo...

VENTO

Fate attenzione alla potenza del vento e cercate di indirizzare il vostro colpo alcuni gradi contro la sua traiettoria in maniera tale da garantirvi un buon atterraggio sul fairway. Avrete bisogno di un po' di tempo per imparare questa tecnica, che però risulterà essenziale se vorrete raggiungere il green.

SCELTA DELLE MAZZE

Cercate di calcolare il più precisamente possibile la distanza e il punto dove la pallina atterrerà cambiando le differenti mazze, ma soprattutto evitate l'acqua e la sabbia. Le diverse caratteristiche dei ferri vi permetteranno anche di tirare con un forte vento o da un terreno particolarmente accidentato. Considerate sempre il fatto che alle volte può essere utile colpire la pallina un po' più forte di quanto non sarebbe necessario. Per cambiare le mazze non dovrete fare altro che muovere il Pad verso l'alto o il basso.

COLPIRE LA PALLINA

Sul fondo dello schermo troverete l'indicatore della forza, grazie al quale sarete in grado di controllare la potenza del colpo. Per caricarlo premete il tasto A una volta e spingetelo di nuovo quando l'indicatore avrà raggiunto il massimo. A questo punto schiacciate A ancora una volta per fermare l'indicatore in corrispondenza della linea più sottile. Se ci riuscirete, allora avrete colpito la pallina esattamente al centro. In caso contrario, il colpo sarà meno potente e preciso. Per diventare dei grandi golfisti dovrete essere in grado di sfruttare nel migliore dei modi l'indicatore della potenza.

GOLF

BONUS NASCOSTI

1. Entrate nella stanza a destra dell'ufficio del direttore e guardate nella libreria per trovare un fungo che vi permetterà di salire di livello.

2. Dirigetevi a nord da Marion Club e troverete i fabbricanti di mazze. Qui avrete la possibilità di barattare una delle vostre con un ferro speciale per tiri molto lunghi o altrettanto precisi. Sbirciando nell'armadio troverete anche un altro fungo.

3. Subito prima di entrare nel castello di Peach, guardate tra i cespugli che si trovano sulla sinistra e troverete ancora una volta un fungo.

VOLARE FINO AL GREEN

Avvicinandovi al green, dovrete tentare di piazzare la pallina il più vicino possibile alla buca, in modo da rendere il putting (il colpetto che vi permette di mandare la pallina in buca) molto più semplice. In questo modo avrete maggiori opportunità di concludere la buca con un bel birdie (un colpo al di sotto del numero limite di tiri per chiudere la buca). Calcolate la forza facendo molta attenzione al vento e usate una mazza che possa permettervi di raggiungere il green. Man mano che vi avvicinerete alla bandierina, calibrare il tiro diventerà più difficile e una scelta accurata della mazza si rivelerà indispensabile. Per riuscire a gestire i colpi più corti, cercate sempre di capire quanta distanza è in grado di coprire un tiro con la barra di potenza a metà e regolatevi di conseguenza.

AUMENTARE LA PROPRIA ABILITA'

Quando avrete fatto un po' di pratica, potrete abbandonare la pista e affrontare finalmente il vostro primo torneo per vedere come ve la cavate contro dei veri golfisti. Dopo aver completato le 18 buche, guadagnerete dei punti esperienza in base alle vostre prestazioni e una volta saliti di livello potrete migliorare le abilità (come potenza o precisione) del vostro personaggio.

I PERCORSI

MARION CLUB

Nel primo percorso non vi sarà difficile vincere e si rivelerà un ottimo punto di partenza per la vostra carriera di golfisti. Vincendo questo torneo potrete accedere al secondo livello dove potrete sfidare Putts in una gara "uno contro uno" e, sconfiggendolo, avrete la possibilità di utilizzarlo.

PALM CLUB

Questo percorso è leggermente più difficile e riuscire a chiuderlo richiederà un po' più di tempo. Quando avrete vinto anche questo torneo, potrete accedere al quadro successivo e potrete sfidare Grace. Se sarete in grado di batterla, anche lei diventerà selezionabile.

DUNE VALLEY

Il terzo tragitto è ambientato in un deserto pieno di cactus e di ogni altro genere di ostacoli. Vincendo anche questa volta, potrete raggiungere il quarto torneo nel quale sfiderete Tiny. Sconfiggendola, avrete sbloccato il terzo personaggio nascosto del gioco.

LINKS CLUB

Queste 18 buche sono decisamente le più difficili. Il percorso del Links Club è infatti pieno zeppo di specchi d'acqua. Fate attenzione, perché riceverete un colpo di penalità tutte le volte che dovrete andare a ripescare la vostra pallina. Uscendo vincitori, potrete finalmente cimentarvi nel torneo Peach's Course e avrete la possibilità di sfidare Gene e Mario.

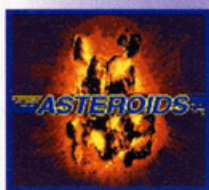
IL MOMENTO DEL PUTT

Il Putt (il colpo finale) è indispensabile per concludere con successo una buca e per non sbagliarne uno dovrete conoscere alla perfezione il green (la zona intorno alla buca). Le frecce ne indicano la pendenza e più sono spesse, maggiore sarà l'inclinazione del terreno. Il cursore inizialmente sarà sempre rivolto verso la bandierina e per le distanze più brevi non ci sarà bisogno di spostarlo né verso destra, né verso sinistra. Se invece sarete più lontani dalla buca, dovrete calcolare molto meglio la vostra mira e soprattutto la potenza del tiro. Cercate di non colpire troppo forte o rischierete di mancare la buca e perdere la partita.

TRUCCO TUTTI I PERSONAGGI

Premete A, B, A, B, A, A, A, A, quando vi trovate nella schermata principale per sbloccare tutti i personaggi nascosti del gioco!

SCORECARD

HOLE	PAR		PUTT	OVER
1	4	8	2	+4
2	4			
3	3			
4	5			
5	4			
6	4			
7	5			
8	3			
9	4			
OUT	36	8	2	+4
HOLE	PAR		PUTT	OVER
10	4			

ASTEROIDS

Cheat Mode
Per attivare la modalità Cheat, inserite innanzitutto la password CHEATONX. Fatto questo, durante il gioco non dovrete fare altro che premere il tasto SELECT per accedere alla schermata di inserimento dei codici. Premendo SU e GIÙ potrete selezionare il livello e spingendo DESTRA e SINISTRA sceglierete la sezione. Per ottenere invece l'invulnerabilità, sarà sufficiente schiacciare il tasto A (se avrete fatto tutto bene, vedrete apparire la scritta 001).

Mini-Gioco Classic Asteroids
Per giocare con la versione originale di *Asteroids*, inserite la password QRTREATR.

Sbloccare la Nave Excalibur
Se volete utilizzare subito la nave spaziale Excalibur, non dovrete fare altro che inserire la password PROJECTX.

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2	SPACEVAC
Livello 3	STARSBRN
Livello 4	WORMSIGN
Livello 5	INCOMING

BUBBLE BOBBLE

Password di Livello

Livello	Password
Livello 1	BBBB
Livello 2	CBCB
Livello 3	DBBD
Livello 4	FFBB
Livello 5	GGBB
Livello 6	HBHB
Livello 7	JBBJ
Livello 8	KKBB
Livello 9	LLBB
Livello 10	MBMB
Livello 11	NBBN
Livello 12	PPBB
Livello 13	QQBB
Livello 14	RBRB
Livello 15	SBBS
Livello 16	TTBB
Livello 17	CCBB
Primo Boss	VVBB
Livello 18	FCCC
Livello 19	FDBC
Livello 20	GFBC
Livello 21	JCCG
Livello 22	JBCH
Livello 23	LJCC
Livello 24	MCKC
Livello 25	NCCL
Livello 26	PMCC
Livello 27	QNCC
Livello 28	RCPC
Livello 29	SCCQ
Livello 30	TRCC
Livello 31	VSCC
Livello 32	WCTC
Livello 33	DBDB
Livello 34	XBXB
Secondo Boss	FCBD
Livello 35	GDBD
Livello 36	JCDF
Livello 37	KGCD
Livello 38	LHCD
Livello 39	MDJC
Livello 40	NCDK
Livello 41	PLCD
Livello 42	QMCD
Livello 43	RDNC
Livello 44	SCDP
Livello 45	TQCD
Livello 46	VRCD
Livello 47	WDSC
Livello 48	XCDT
Livello 49	GBCF
Livello 50	HFCC
Livello 51	JCFD
Livello 52	JBFF
Livello 53	KGBF
Livello 54	LHBF
Livello 55	MFJB
Livello 56	NBFK
Livello 57	PLBF
Livello 58	QMBF
Livello 59	RFNB
Livello 60	SBFP

CARMAGEDDON

Tutte le Macchine e i Circuiti
Se volete giocare subito usando tutte le macchine e affrontando tutti i circuiti di *Carmageddon* senza doverli sbloccare, inserite la password 0Z6SZD (Teschio)V.

CHASE HQ: SECRET POLICE

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2	NDHQ
Livello 3	WVLF
Livello 4	JD1S
Livello 5	NC4Z
Livello 6	BHKT
Livello 7	ZDKW
Livello 8	14FQ
Livello 9	XVNP
Livello 10	MMQG

CONKER'S POCKET TALES

Musiche Bonus
Fermatevi senza mettere il gioco in pausa per vedere Conker che suona le musichette di *Banjo-Kazooie*.

Recuperare l'Energia
Quando vi rimane poca energia e non riuscite a trovare dei potenziamenti, salvate il gioco e resettate il Game Boy per ricominciare a giocare con l'energia al massimo.

GAME BOY COLOR SYSTEM

Resettare durante una Partita
Per resettate il Game Boy Color durante una qualsiasi partita, sarà sufficiente premere contemporaneamente i tasti A, B, START, SELECT. Questo trucco funziona con la maggior parte dei giochi (anche con quelli per Game Boy).

Invertire i Colori
Quando vedete apparire il logo Game Boy, premete insieme i tasti DESTRA e B per invertire i colori dello schermo e quelli dei personaggi. In questo modo potrete vedere meglio il vostro gioco anche dove c'è poca luce.

Colori Alternativi
Accendendo il vostro Game Boy Color per giocare con un titolo per la versione in bianco e nero, potrete cambiare gli schemi dei colori premendo le seguenti combinazioni di tasti.

SU ....Rosso Acceso
SU + A ....Rosso
SU + B ....Rosso Scuro
GIÙ ....Pastello
GIÙ + A ....Arancione
GIÙ + B.........................Oro
SINISTRA ....Blu Acceso
SINISTRA + A ....Blu Scuro
SINISTRA + B................Grigio
DESTRA ....Verde Acceso
DESTRA + A ....Verde Scuro

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2	011031158
Livello 3	D912H4133D
Livello 4	0313B51330
Livello 5	20153612JF

JUNGLE STRIKE

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2	4975200968
Livello 3	2922502918
Livello 4	6505068908
Livello 5	0540524815
Livello 6	0550792954
Livello 7	0950035298
Livello 8	0155908131
Livello 9	1185402550

LEGEND OF THE RIVER KING

Pesci Bonus
Pescate almeno un esemplare di ogni tipo di pesce prima di catturare il Guardian. In questo modo vedrete apparire la frase "Funland Unlocked" quando saranno scorsi tutti i titoli di coda. A questo punto ricominciate il gioco e fermatevi alla locanda (Inn) del primo livello per raggiungere il quinto. Vicino alla locanda di questo quadro troverete un laghetto che contiene ogni genere di pesce che possiate trovare nel gioco.

Pesca Facile
Usate le seguenti combinazioni di esche (Bait) e ami (Hook) per ottenere i migliori risultati.

Città: ....Torrent (Livello 1)

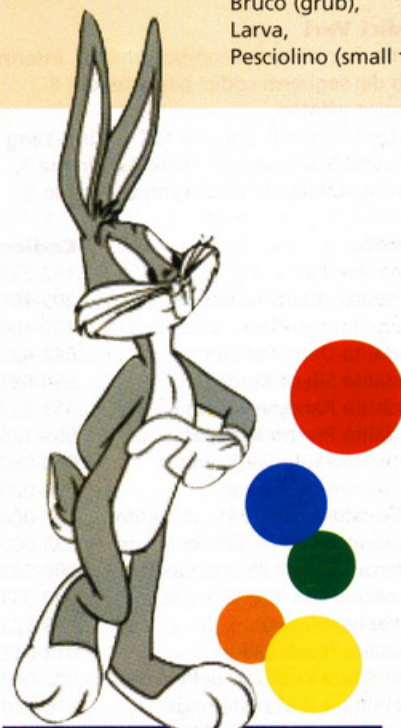
Pesce (fish): ....Trota (trout)
Amo (hook): ....Piccolo (small), Medio (medium)
Esca (bait): ....Verme (worm), Insetto (insect), Pesciolino (small fish), Rana (frog)

Pesce (fish):..................Salmerino (char)
Amo (hook): ....Medio (medium), Piccolo (small)
Esca (bait): ....Verme (worm), Insetto (insect), Larva, Pesciolino (small fish), Rana (frog)

Pesce (fish): ....Trota Feroce (cutthroat trout)
Amo (hook): ....Piccolo (small), Medio (medium)
Esca (bait): ....Verme (worm), Insetto (insect), Larva, Pesciolino (small fish)

Pesce (fish): ....Pesce Gatto (bullhead)
Amo (hook): ....Piccolo (small)
Esca (bait): ....Larva

Pesce (fish): ....Trota Arcobaleno (rainbow trout)
Amo (hook): ....Grande (large), Medio (medium)
Esca (bait): ....Verme (worm), Bruco (grub), Larva, Pesciolino (small fish), Rana (frog), Palla di Mangime (dough ball)

Pesce (fish):..................Trota Gila (gila trout)
Amo (hook): ....Grande (large), Medio (medium)
Esca (bait): ....Verme (worm), Bruco (grub), Larva, Pesciolino (small fish)

LOONEY TUNES: TWOUBLE!

Password di Livello

Livello	Password
1	Hector, Tweety, Taz, Nonnina, Silvestro
2	Taz, Silvestro, Tweety, Hector, Nonnina
3	Nonnina, Tweety, Hector, Silvestro, Taz
4	Silvestro, Tweety, Taz, Nonnina, Hector
5	Taz, Hector, Tweety, Silvestro, Nonnina

MORTAL KOMBAT 4

Crediti Extra
Alla schermata di selezione del livello di difficoltà, spingete SU fino a ottenere un massimo di 5 crediti.

Codici Vari
Prima di iniziare un combattimento, inserite uno dei seguenti codici per ottenere il relativo effetto.
Nota: Dragon 0, Logo di MK 1, Ying-Yang 2, Quattro 3, Question Mark 4, Fulmine 5, Goro 6, Raiden 7, Shao Kahn 8, Teschio 9.

Effetto	Codice
Usare Reptile	192-234
Combattere contro Reptile	205-205
Disabilitare le Prese	100-100
Modalità Dark Kombat	688-422
Modalità Silent Kombat	666-666
Modalità Randper Kombat	333-333
Modalità Psycho Kombat	985-125
Modalità Explosive Kombat	050-050
Disabilitare le Parate	020-020
1° Giocatore con il 25% di Salute	707-000
1° Giocatore con il 50% di Salute	033-000
Avversario con il 25% di Salute	000-707
Avversario con il 50% di Salute	000-033
Morte Istantanea	123-123
Modalità Noob Saibot	012-012
Disabilitare l'utilizzo delle Armi	002-002
Disabilitare il Max Damage	010-010
Disabilitare le prese e il Max Damage	110-110
Apparizione Casuale delle Armi	111-111
Tante Armi	555-555
Iniziare con un'Arma Casuale	222-222
Iniziare con l'Arma in Mano	444-444
Modalità Teste Grandi	321-321

MOTOCROSS MANIACS

Scorciatoia Sotterranea
Cercate il cerchio della morte che si trova a metà del primo giro delle Route 2A. Quando vi trovate nel cerchio premete 4 volte il tasto B. In questo modo, dopo il cerchio della morte andrete a finire sotto terra e potrete raggiungere più velocemente il traguardo.

NFL BLITZ

Squadre Segrete
Per sbloccare le Squadre Bonus di NFL Blitz non dovrete fare altro che inserire le seguenti password.

Squadra	Password
Emerysville Eclipse	00606744
Midway Blitzers	06267545
The Bills	75566677

Partita Casuale
Per sfidare una squadra a caso premete contemporaneamente SINISTRA + B quando vi trovate alla schermata di selezione della partita.

Codici Vari
Nella schermata di selezione della partita nella modalità Exhibition, premete contemporaneamente i tasti START, B e A per inserire i seguenti codici.

Effetto	Codice
Campo Desertico	START, START, A, A, DESTRA
Partita Notturna	START, START, B, B, A, A, DESTRA
Partita nel Parcheggio	START, START, START, B, B, A, A, A, GIÙ
Nessun Pointer	START, START, START, B, B, B, A, A, A, SINISTRA
Nessun Fumble	START, START, START, START, B, B, A, A, A, GIÙ
Ricevitore Invisibile	START, START, START, START, B, B, B, A, A, A, SU
Turbo Infiniti	START, START, START, START, START, B, A, A, A, SU
Colori Alternativi	START, START, START, START, START, B, B, B, B, B, A, SU

Nota:
Potrete attivare più di un codice per ogni partita.

ODDWORLD ADVENTURES

Sottofondo Musicale per le Password
Alla schermata del Test della voce di Abe, premete SINISTRA per farlo cantare. Fatto questo, entrate nella schermata delle password e spingete rapidamente SU, GIÙ, SINISTRA o DESTRA per continuare a sentire il canto di Abe.

Super Salto
Mettete in pausa il gioco quando vi trovate in aria (dopo aver saltato). A questo punto fate ripartire la partita e premete B per eseguire un doppio salto. Potrete ripetere questa operazione fino a raggiungere il punto che volete.

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2-0	JCBCM
Livello 2-1	JMBCC
Livello 2-2	JMCCB
Livello 2-3	JPCCD
Livello 2-4	JTCCJ
Livello 2-5	STCCS
Livello 2-6	SBCCT
Livello 2-7	TBFCQ
Livello 3-1	TBKCL
Livello 3-2	TBTCB
Livello 3-3	TBTDC
Livello 3-4	TBTGF
Livello Finale	TBTBT

PAPYRUS

Password di Livello

Livello	Lui	Lei
Livello 1	F+51	KN4K
Livello 2	3DTS	1-QB
Livello 3	F80W	GND9
Livello 4	9N87	JV-B
Livello 5	WX-0	CR73
Livello 6	1-SN	RPD9
Livello 7	H1WR	JNTX
Livello 8	C2VX	F-T-
Livello 9	1-KS	3BWX
Livello 10	GTCP	DS+Q
Livello 11	X9M-	TB81
Livello 12	8Q63	7R+D
Livello 13	8NRR	59GN
Livello 14	1KK2	R4PX
Livello 15	-07L	9NWN
Livello 16	VTGT	92B0
Livello 17	ZHNK	5SNC
Livello 18	X3FB	N0-3

POCKET BOMBERMAN

Codici Vari
Inserite una delle seguenti password per ottenere l'effetto corrispondente.

Effetto	Password
Tutti i Potenziamenti	5656
Livello Ocean con Tutti gli Oggetti	4622
Modalità Boss	9437

Nota: La modalità Boss vi permette di sfidare tutti i nemici di fine livello con l'energia al massimo.

Password di Livello

Livello	Password
Livello Forest 1	7693
Livello Forest 2	3905
Livello Forest 3	2438
Livello Forest 4	8261
Boss Livello Forest	1893
Livello Ocean 1	2805
Livello Ocean 2	9271
Livello Ocean 3	1354
Livello Ocean 4	4915
Boss Livello Ocean	8649
Livello Wind 1	0238
Livello Wind 2	5943
Livello Wind 3	6045
Livello Wind 4	2850
Boss Livello Wind	8146
Livello Cloud 1	9156
Livello Cloud 2	2715
Livello Cloud 3	4707
Livello Cloud 4	7046
Boss Livello Cloud	0687
Livello Evil 1	3725
Livello Evil 2	0157
Livello Evil 3	5826
Livello Evil 4	9587
Boss Livello Evil	3752

R-TYPE DX

Saltare Livello
Dopo aver messo il gioco in pausa, premete il tasto B per passare ai livelli che avete già giocato.

Invincibilità
Completate l'R-Type DX usando meno di 10 crediti. Fatto questo, premete contemporaneamente i tasti SELECT e A durante la partita successiva per diventare invulnerabili.

Modalità Disegno
Finite i giochi *R-Type I Enhanced*, *R-Type II Enhanced* e *R-Type DX*. A questo punto premete verso destra fino a quando vedrete apparire l'opzione "De SOUZA DRAWING EDITOR" nella schermata di selezione del tipo di gioco.

READY 2 RUMBLE

Utilizzare Kemo Claw
Evidenziate la modalità Arcade nel menu principale e premete SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA per sbloccare il nuovo pugile.

Sbloccare Nat Daddy
Sbloccate Kemo Claw, selezionate l'opzione "Arcade Mode" quando vi trovate nel menu principale e premete DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA per poter utilizzare Nat Daddy.

Giocare come Damien Black
Dopo aver sbloccato i due personaggi precedenti, tornate al menu principale ed evidenziate la modalità Arcade. Fatto questo premete DESTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA per ottenere anche il terzo pugile nascosto.

RUGRATS: TIME TRAVELERS

Password di Livello

Livello	Password
Livello 1	PVCJFJFR
Livello 2	BVBYMJLK
Livello 3	TPJCKLFS
Livello 4	TQYCLQWN
Livello 5	DJDJ*STW
Livello 6	DJVPFRSS
Livello 7	SPJKFDQG
Livello 8	FLWFFJFS
Livello 9	SVNDPJTS
Livello 10	PHJL*LJL
Livello 11	CQQKJFSS
Livello 12	CRVWLJNG
Livello 13	PLVYPFNS
Livello 14	TQYBQXFS
Livello 15	TRVJNAFT

TARZAN

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2-1	4, 2, 3, 4
Livello 3-1	1, 1, 5, 6
Livello 4-1	2, 3, 7, 4
Livello 5-1	7, 7, 3, 1
Livello 6-1	6, 5, 4, 7

1 2 3 4 5 6 7

TOY STORY 2

Password di Livello

Livello	Password
Livello 2	PBPP
Livello 3	BJWJ
Livello 4	PJBW
Livello 5	WBPP
Livello 6	JBPJ
Livello 7	JJWW
Livello 8	PBWJ
Livello 9	BPWW

TUROK: RAGE WARS

Password di Livello

Livello	Easy	Medium	Hard
Livello 2	K14QF4	3MQTL1	DT5JV1
Livello 3	3T5L31	Z1KMQ1	2F5QZM
Livello 4	SMJ54M	2TQCMR	MQ5LRS

WWF WRESTLEMANIA 2000

Password Varie

Avversario	Password
Usando Billy Gunn	
vs. Road Dogg	PJH!
vs. Val Venis	PJHT
vs. Jeff Jarrett	PJKB
vs. Shawn Michaels	PJM6
vs. Big Boss Man	PJN9
vs. Ken Shamrock	PJRW
vs. The Big Show	PJSS
vs. Shawn Michaels	PJWZ
vs. Triple H	PJXC
vs. X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
vs. Steve Austin	PJ18
vs. Undertaker	PJ3P
vs. Kane	PJ59
vs. The Rock	PJ7N
vs. Mankind	PJ!C
vs. Kane	PKBY
vs. The Big Show	PKDY
Usando Steve Austin	
vs. Ken Shamrock	CSD7
vs. Jeff Jarrett	CSGQ
vs. Road Dogg	CSK8
vs. X-Pac	CSL3
vs. Billy Gunn	CSP6
vs. Val Venis	CSQS
vs. Big Bossman	CSTP
vs. X-PAC	CSVW
vs. Triple H	CSX9
vs. Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
vs. Big Show	CS25
vs. Kane	CS4L
vs. Mankind	CS66
vs. The Rock	CS8K
vs. The Undertaker	CS!9
vs. Mankind	CTCV
vs. Big Bossman	CTFV
Usando The Rock	
vs. Ken Shamrock	FSDM
vs. Jeff Jarrett	FSH4
vs. Road Dogg	FSKN
vs. X-Pac	FSLH
vs. Mr. Ass	FSPL
vs. Val Venis	FSR6
vs. Big Bossman	FSS3
vs. X-Pac	FSW9
vs. Triple	H FSXP
vs. Shawn Michaels	FSZ7
vs. Big Show	FS2K
vs. Kane	FS30
vs. Mankind	FS6L
vs. Undertaker	FS7Z
vs. Stone Cold	FS!P
vs. Mankind	FTB8
vs. Big Bossman	FTD8

POSTA!

ECCOCI FINALMENTE ALL'ANGOLO DEDICATO ALLE VOSTRE LETTERE. RICORDATE CHE PER CHIEDERCI TUTTO QUELLO CHE VOLETE O PER DARCI TANTI CONSIGLI CHE CI AIUTERANNO A MIGLIORARE SEMPRE DI PIU' LA VOSTRA RIVISTA PREFERITA, DOVETE SCRIVERCI A QUESTO INDIRIZZO: GAME BOY COLOR MANIA C/O PLAY PRESS PUBLISHING LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA

Cari amici,
mi chiamo Davide, ho 14 anni e possiedo la console da sette anni.(...)
CURIOSITÀ:
1. Quando esce il Game Boy Advance?
2. Quanto costerà?
3. I giochi che usciranno con il marchio Game Boy Advance saranno anche 3D, visto e considerato che il monitor LCD è più grande e possiede 65.000 colori?
4. Guardando la figura, ho notato che dispone di due diffusori. Sarà quindi stereo?
5. Di quanti pulsanti disporrà?
6. Quando esce e quanto costerà Dragon Ball Z 2?
7. Com'è, è di combattimento o è un'avventura?
RICHIESTE:
1. Come si fa ad accedere a tutti i livelli segreti di Wario Land 2?
2. Esistono trucchi per gli altri giochi che possiedo?
3. Se esistono, me ne potreste dare qualcuno?
ALCUNE CONSIDERAZIONI:
Ho da poco acquistato Wario Land 2 e devo dire che è una vera bomba! La grafica è migliorata e Wario è immortale. Non ci sono trasformazioni attraverso i Pot come nel precedente, ma attraverso i mostriciattoli. Lo consiglio a tutti!

Ciao dal vostro lettore
Bonolo Davide (??)

Mamma mia, quante domande. Ecco le risposte.
Curiosità:
1. La nuova versione della console portatile della Nintendo verrà presentata al Tokyo Game Show di marzo. Questo significa che probabilmente il Game Boy Advance verrà commercializzato intorno al periodo estivo (in Giappone).
2. Secondo indiscrezioni, il prezzo di lancio della nuova console dovrebbe aggirarsi intorno ai 99 dollari (200.000 lire circa).
3. I titoli che verranno sviluppati per il Game Boy Advance saranno sicuramente migliori di quelli che vediamo adesso. Secondo alcune informazioni il processore grafico potrebbe essere in grado di visualizzare della grafica poligonale.
4. Per il momento, nessuno è in grado di dire quale sarà effettivamente la forma della nuova console portatile della grande N. Non è da escludere che il nuovo Game Boy possa disporre di un sistema sonoro stereo.
5. I tasti saranno probabilmente sei.
6. Anche queste notizie sono avvolte nel più fitto mistero.
7. Offrirà una miscela di entrambi questi generi.
Richieste:
1. Sfortunatamente non esiste un codice che ti permetta di accedere subito a tutti i livelli segreti. Se comunque ti può essere di aiuto, ecco come raggiungere il primo dei quadri bonus: inizia il primo livello senza svegliare Wario. In questo modo i Goom lo scacceranno via di casa permettendoti di proseguire il gioco percorrendo una strada alternativa.
2. Sicuramente sì.
3. SUPER MARIO LAND: Subito dopo aver iniziato il secondo livello, salta verso sinistra per trovare un ascensore. Usandolo potrai scoprire un sacco di monete.

Carissima Redazione di Game Boy Color Mania,
mi chiamo Di Cataldi Andrea e ho 13 anni. Sono un possessore di Game Boy da 6 anni e sono innamorato pazzo della mia piccola console. Siete troppo i migliori e la vostra rivista è fantastica, ma adesso passiamo alle mie domande.
1. Siccome il mio Game Boy è in bianco e nero, pensavo di sostituirlo. Che faccio? Compro un Game Boy Color o aspetto l'Advance?
2. Nello speciale Pokémon del numero due, avete parlato del Pokédex. Dove lo posso acquistare?
3. Mi potete consigliare un buon GDR a parte Zelda: Link's Awakening che ho già?
4. Che differenza c'è tra Pokémon Yellow e Pokémon Red/Blue?
5. Il "Pokémon Yellow Bundle" arriverà anche da noi?
Vi prego pubblicatemi, se no vi mando Pikachu a distruggervi la redazione!

Ciao, Ciao!
Di Cataldi Andrea (MI)

Innanzitutto grazie per i complimenti, ma passiamo subito alle tue risposte...
1. Dipende. Se proprio non ti va di aspettare, ti consiglio vivamente di passare al Game Boy Color, anche perché la nuova versione della piccola console della Nintendo verrà distribuita tra un bel po' di tempo. Se comunque non vai di fretta, il Game Boy Advance sarà sicuramente uno sballo!
2. I Pokémon sono appena arrivati in Italia e molti dei fantastici accessori dedicati a quei simpaticissimi mostriciattoli non sono ancora distribuiti da noi. Il Pokédex è sfortunatamente uno di questi, ma non disperare! È probabile che in qualche negozio specializzato in importazione, tu possa riuscire a trovare la divertentissima enciclopedia elettronica dei Pokémon.
3. Se sei un appassionato di Giochi di Ruolo e ti piacciono i Pokémon, non dovrai assolutamente fare a meno di comprare una delle versioni del gioco per Game Boy. Io personalmente sono impazzita con questo bellissimo gioco.
4. Queste tre versioni di *Pokémon* sono quasi identiche. La sola particolarità che differenzia *Red* da *Blue* è il livello di difficoltà. Per quanto riguarda invece *Pokémon Yellow: Special Pikachu Version*, devi sapere che il gioco in sé per sé è sempre uguale, ma la trama ricalca la storia della serie televisiva. Quello che mi piace di più è *Yellow (Pika!)*.
5. Quella particolare confezione a tiratura limitata è stata distribuita in America per celebrare l'uscita di *Pokémon Yellow*. Non posso dirti con certezza se potremo vederlo anche da noi, ma lo spero veramente tanto.

LA BACHECA DI GAME BOY COLOR MANIA!

Siamo veramente felici! Ci avete sommerso con una vera e propria valanga di splendidi disegni. Come vi avevamo promesso li abbiamo appesi tutti nella nostra bacheca. Non solo, abbiamo voluto premiare la vostra bravura con una bellissima maglietta della serie dei Simpson, che vedete riprodotta qui sotto.
Siamo veramente soddisfatti! Avete fatto un ottimo lavoro e non possiamo fare altro che dirvi di continuare a sommergerci con i vostri meravigliosi disegni!

Per mandarci i vostri capolavori spediteli a:
GAME BOY COLOR MANIA
c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma

Ricordate che i vostri disegni più belli verranno messi in mostra e potrete ricevere un bellissimo regalo

Vianello Fabrizio (VE)

Baratta Daniele (BO)

Raffaetta Cristina (GE)

Londino Kevin (Ticino)

Cinerra Valentino (AN)

Di Gregorio Manuel (MI)

TRA DUE MESI SULLA VOSTRA RIVISTA PREFERITA:

F1 RACING CHAMPIONSHIP

La Ubi Soft torna alla grande con un nuovo capolavoro! Questa volta però non dovrete saltare da una piattaforma all'altra, ma sfrecciare con dei potentissimi bolidi su tutti i circuiti del Campionato Mondiale di Formula 1.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Dopo aver fatto sballare tutti i possessori di PlayStation e N64, la migliore simulazione di Skateboard di tutti i tempi sta per arrivare anche sul Game Boy Color...

SPECIALE GAME BOY ADVANCE

Andiamo a vedere cosa succederà con l'arrivo della nuova super console portatile a 32-bit della Nintendo...

POKÉMON TRADING CARD GAME

L'avanzata dei Pokémon è ormai inarrestabile e dopo *Pokémon Rosso* e *Blu*, *Pokémon Yellow* e *Pokémon Pinball* sta per arrivare la divertentissima simulazione del gioco di carte di Pokémon!

TOMB RAIDER

L'archeologa più bella e famosa della storia dei videogiochi è finalmente arrivata sulla nostra console portatile preferita!

E come se non bastasse, una valanga di codici e novità da tutto il mondo per la vostra mini-console preferita!

ATTENZIONE ALLEVATORI DI POKÉMON!

La serie TV, il gioco di carte, i videogiochi, i giocattoli e tutti i segreti sui vostri mostri preferiti!

DAL 18 MARZO IN EDICOLA!

***REGALO ESCLUSIVO!* Le figurine e l'album dei Pokémon**